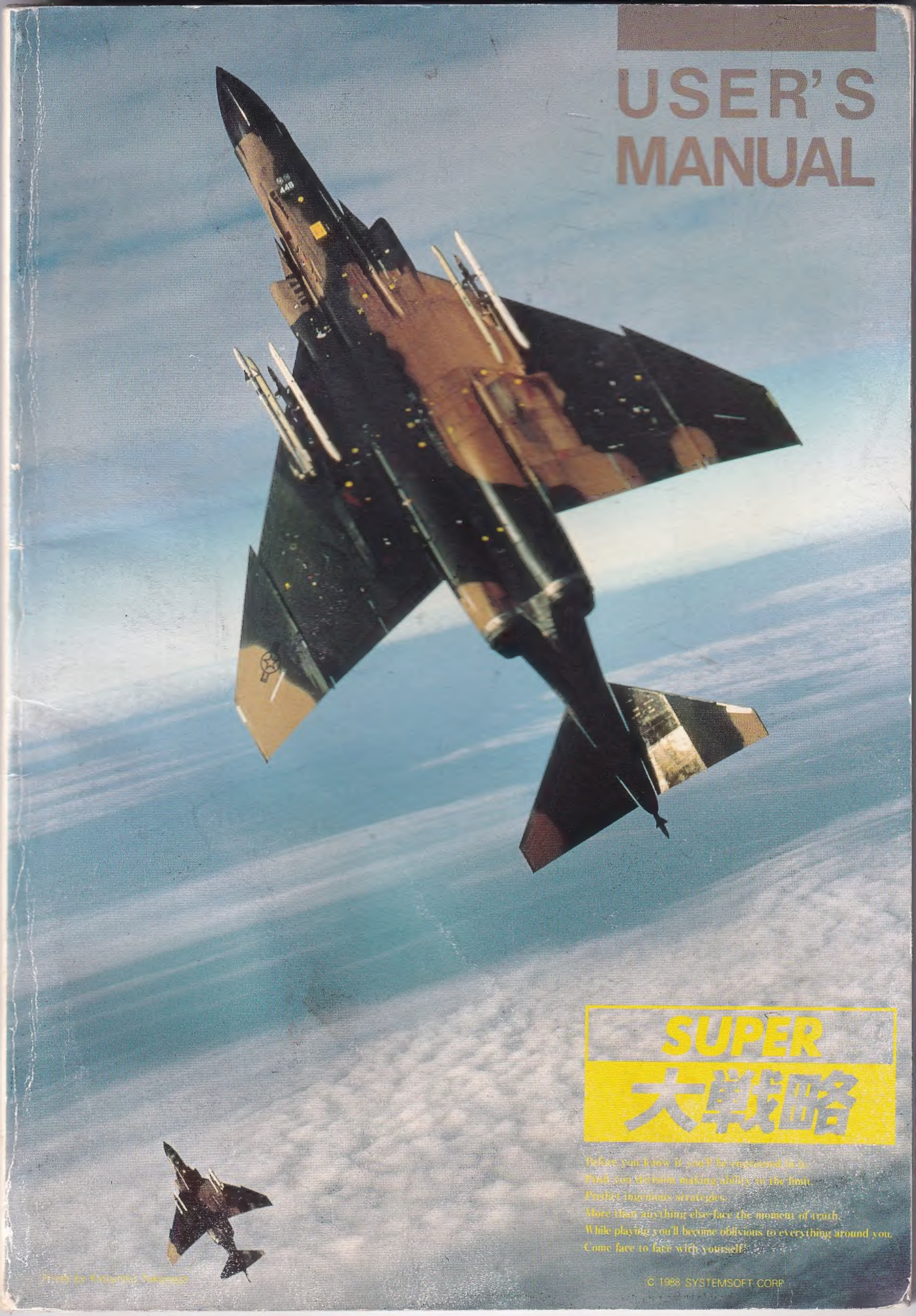

USER'S
MANUAL
SUPER
大戦略
Before you know it you'll be engrossed in it.
Push you decision making ability to the limit.
Predict ingenious strategies.
More than anything else face the moment of truth.
While playing you'll become oblivious to everything around you.
Come face to face with yourself!
C 1988 SYSTEMSOFT CORP

目　次

0．はじめに……………………………………………………3

1．イントロダクション……………………………………3
　1．「スーパー大戦略」の特徴…………………………3

2．ゲーム用語解説…………………………………………4

3．ゲームの起動方法………………………………………10

4．オープニング画面とその設定方法……………………11
　1．マップ読み込み………………………………………12
　　・ゲームデータの読込み（LOAD）
　2．収入率変更……………………………………………14
　3．国名変更………………………………………………15
　4．生産タイプ変更………………………………………16
　5．操作（プレイヤー設定）……………………………17
　6．中止……………………………………………………18
　7．開始……………………………………………………18

5．ゲーム画面の説明………………………………………19

6．ゲームの目的と勝利条件………………………………23
　1．ゲームの目的…………………………………………23
　2．ゲームの終了…………………………………………23

7．ゲームの基本進行概要…………………………………24
　1．ターンの概念とその内容……………………………24
　2．プレイヤーズフェイズ………………………………24

8．初心者のためのやさしいゲーム方法……26

9．ゲームの操作法とルール……30
1．ゲームのキー操作……30
2．生産……32
3．移動……33
4．戦闘……36
5．補給……41
6．乗車、輸送、降車……42
7．占領……45
8．終了……46

10．補助機能……47
1．部隊表……47
2．全体図……49
3．表類……50
4．設定……54
○モード　○アラーム
○SAVE　○プレイヤー
○サウンド　○MENU

11・ジョイスティックの操作……58

索引……59

0．はじめに…

○シミュレーションゲームとは？

「スーパー大戦略」はシミュレーションゲームです。

シミュレーションゲームとは、将棋、マージャンなどがわかりやすい例でしょう。ゲーム中に与えられた要素やデータを考慮しながら、目的を果していくゲームです。柔軟な思考力とその状況にあった判断力が必要になります。その上、突発的な出来事に対処する決断力、適応力も要求されます。シミュレーションゲームとは非常に頭を使う知的なゲームです。しかし、だからといって難しく考えることはありません、ゲームについていろいろと覚える事柄は多いかもしれませんが、それはそのぶんゲームに集中でき、楽しめ、奥が深いということです。

1．イントロダクション

「スーパー大戦略」は、現代戦をモデルとしたコンピュータ・ウォーゲームです。戦いは最高４国間で、地上戦、空中戦などによってリアルに繰り広げられていきます。プレイヤーは自国の全軍事力をいかに操り、いかに戦いを進めていくかによって、他のプレイヤー（コンピュータを含む）と激戦を交えることになります。ゲームを始める前に自国と相手国の特徴などをよく調べておくことが勝利への重要なポイントになります。

○「スーパー大戦略」の特徴

1．プレイヤーはコンピュータと人間あわせて最大４人でゲームが楽しめます。
（マップによって人数は変化します。）
2．戦場は64×64ヘックスで構成されており、画面を彩る地形は14種類。
3．１プレイヤーの扱うユニット数は48個。ユニットの種類は最大20種類。
4．世界各国の主要兵器121種類登場。
5．戦闘経験を積むごとに兵器の攻撃力や防御力が変化します。

2．ゲーム用語解説

「スーパー大戦略」のマニュアルでは、以下の用語を使用しています。

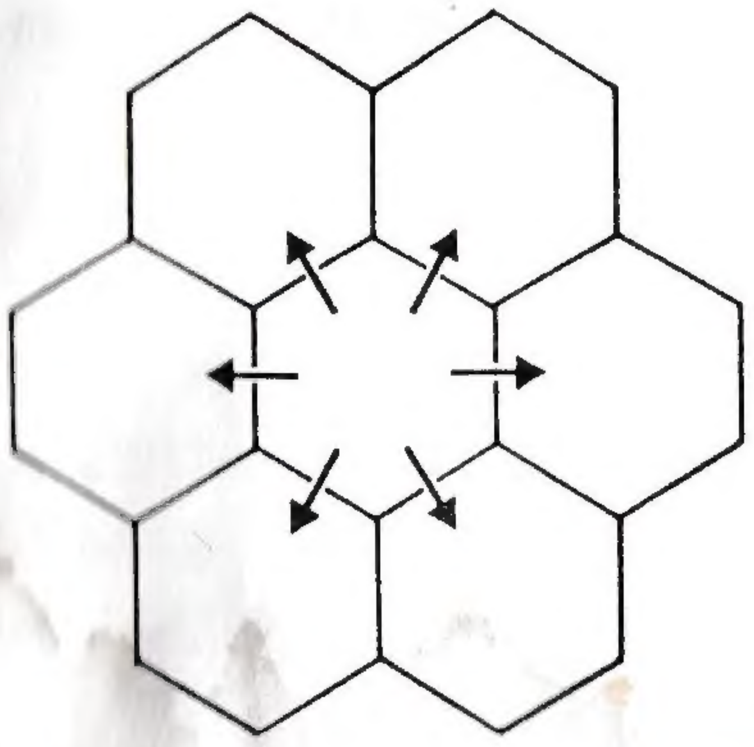
・マップ

ゲームの舞台となる戦場をマップと呼びます。画面上で戦場の全体図を表すものをフルマップ、プレイヤーが実際にプレイを行うものをビューマップと呼びます。なお、ビューマップは六多角形のマス（ヘックス）で構成されています。

・ヘックス

ビューマップを構成する六角形のマスをヘックスと呼びます。ヘックスは、地形・距離等を表す最小単位で、ユニットの移動や戦闘に影響を与えます。

このヘックスは、ウォーゲームで使う戦場を区切る方法として考案されたものです。ヘックスが考案されるまでは、正方形のます目で区切っていたのですが、正方形ではななめの移動と縦横の移動で距離的な差が出てしまうという欠点がありました。この欠点をなくしたのがヘックスなのです。図の様に６方向どちらに移動しても距離は同じになります。



・ユニット

マップ上でプレイヤーが操る部隊のことをユニットと呼びます。ユニットは現在世界各国で使用されている兵器や兵員の集団を表しており、移動や戦闘に関する様々な能力を持っています。ユニットは地上ユニットと航空ユニットに大別されます。

・地上ユニット

地上戦闘に使用される兵器、兵員のユニットを地上ユニットと呼びます。地上ユニットには、戦車、装甲車、対空戦闘車両、輸送車、補給車、各種歩兵等があります。

・航空ユニット

航空戦闘に使用される兵器ユニットを航空ユニットと呼びます。航空ユニットには、戦闘機、戦闘爆撃機、攻撃機、攻撃ヘリコプター、輸送ヘリコプター等があります。

・フェイズ

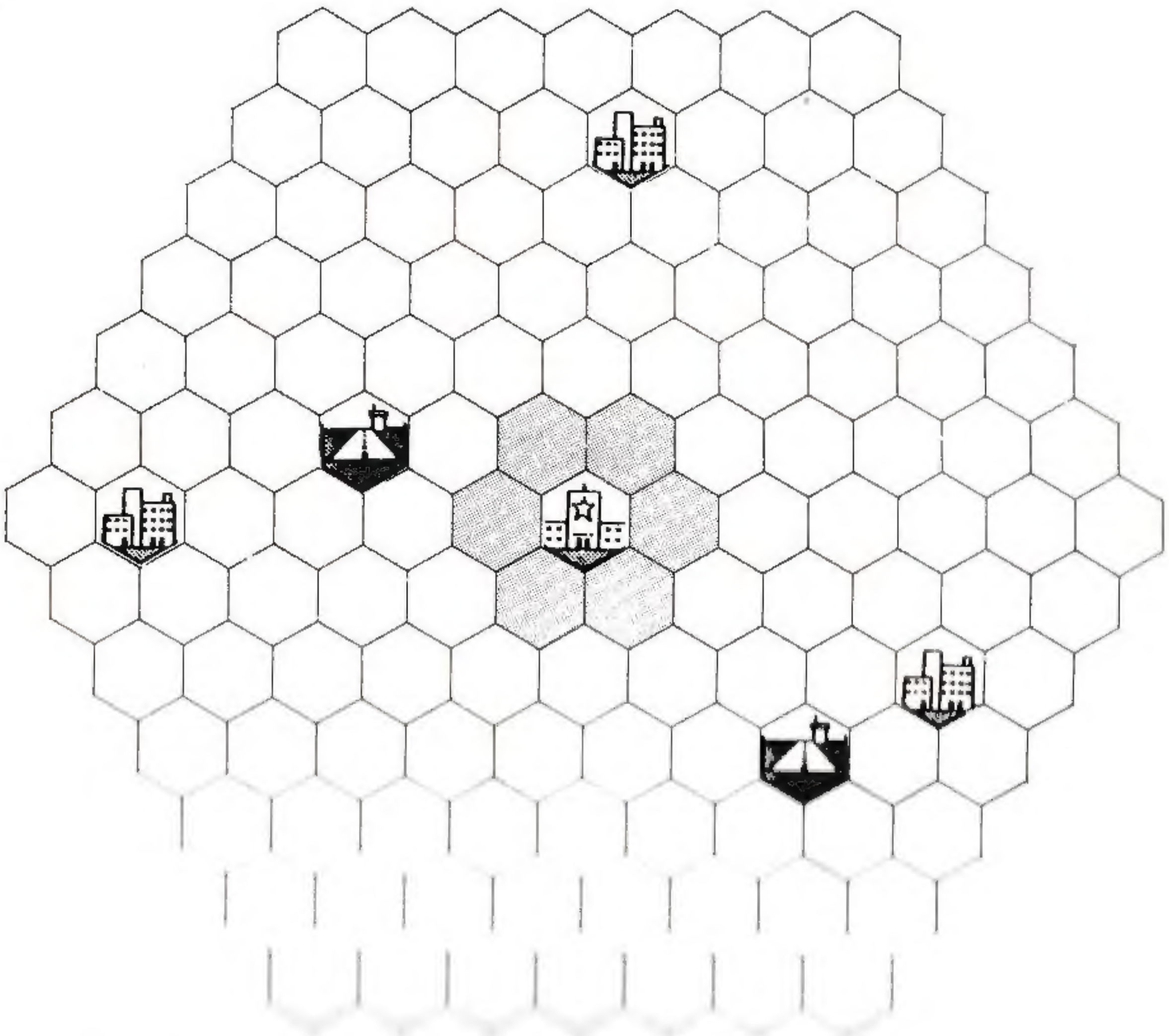
マップ上に存在するすべての国は、青（Blue）・赤（Red）・緑（Green）・黄（Yellow）の国の順に作戦行動を行う順番がまわってきます。そのある国から回ってきた順番を他の国に回すまでをフェイズと呼びます。

・ターン（TURN）

青（Blue）・赤（Red）・緑（Green）・黄（Yellow）の各国のフェイズが順に始まって一通り終わるまでをターンと呼びます。

・本国領

本国領とは首都を取り囲む５ヘックスの土地のことです。



・軍事費（BUDGET）

首都及び都市から得られる収入により，プレイヤーに与えられるお金の事を軍事費と呼びます。

・地形

ヘックスの中には地形が描かれています。地形には14種類あり一つのヘックスは一つの地形を表しています。

①首都

１ヶ国に一つしかない重要なところです。首都が占領されると負けです。逆に他国の首都をすべて占領してしまえば勝利となります。首都は国によってそれぞれ青・赤・緑・黄に色分けされています。首都と首都に隣接するヘックスでは地上兵器の生産を行えます。また首都では地上ユニットの補給・補充をすることもできます。

②都市

都市は、いくつかの重要な役割を持っているため、作戦の重要な拠点となります。一つは、都市を所有することによって軍事費を得ることができるということです。この軍事費がなくては、兵器を生産できません。

二つめは、補給です。自国の都市（自分の色の都市）で、地上ユニットは補給を受けることができます。燃料や弾薬の補給を行い、戦闘によって損失したユニットに補充を行います。

三つめは、首都から５ヘックス以内の自国の都市では生産を行えるということです。

また、都市は防御率が高いので攻防の拠点として重要です。

都市も首都と同じく、国によって、色分けされています。また、どの国にも占領されていない都市は、中立都市で、色は水色になっています。

③空港

空港は、航空ユニットを使う上での重要な拠点になります。自国の空港は都市と同様に補給、補充を行うことができます。ただし、補給、補充が可能なユニットは航空ユニットに限られます。

首都から５ヘックス以内の自国の空港でのみ航空ユニットの生産が行えます。

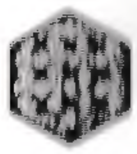
空港も都市と同じく、青・赤・緑・黄・水色に色分けされています。

(4)要塞

要塞はいわゆるトーチカなどの総称で、他の場所よりも防御効果が高くなっています。したがって、防御の際、重要な拠点となります。

都市と違って国籍がありませんから、どこの国の部隊でも要塞を利用することができます。

(5)道路



整地された道です。すべての地上ユニットが最も高速で移動できる地形です。いいかえれば、道路は移動消費率がもっとも低い地形です。

⑥平地

草原、あるいは、比較的平坦な土地と考えればよいでしょう。ほとんどの地上ユニットはここを道路と同じ速度で移動することができます。

⑦荒地

整地されていない土地です。すべての地上ユニットは荒地を移動する場合、道路や平地以上に移動力を使います。つまり荒地では速く移動できません。

⑧砂漠

砂漠も荒地と同様に、それほど速く移動できません。

⑨森

森も荒地と同様に、それほど速く移動できません。ただし、防御率が高いので地上ユニットが戦闘を行う場合、有利になります。

⑩山

山岳です。兵員と一部の車両以外の地上ユニットは侵入することができません。山は防御効果が高いので、いったん立てこもるとなかなかやられません。

⑪川

一部の地上ユニットは川にも入れますが、通過速度はかなり低くなります。また、防御効果が最も低い地形でもあります。

⑫海　地上ユニットはまったく侵入できません。つまり航空ユニットだけの領域になるわけです。海で周囲を囲むことによって、実質的にマップのサイズを小さくすることができます。

⑬湿地　移動コストがかかり、防御効果も低い困難な地形です。

⑭橋　道路と同じように、地上ユニットは高速で移動することができます。

3．ゲームの起動方法

○ゲームを始める前に

「スーパー大戦略」はS−RAM付きです。

ゲームデータを内臓S−RAMに記憶して、次の日などにその場所からやりなおせるセーブ機能があります。また、複数のゲームデータをセーブしたいときは松下産業株式会社より発売されていますS−RAMカートリッジ（パナ・アミューズメントカートリッジ及びFMパナ・アミューズメントカートリッジ）を使用することもできます。ゲームを始める前にS−RAMカートリッジを御用意ください。

名称　パナ・アミューズメントカートリッジ

￥3,800

名称　FMパナ・アミューズメントカートリッジ

￥7,800

S−RAMカートリッジと「スーパー大戦略」のゲームカートリッジの両方をMSX本体のスロットに差し込んでから電源を入れてゲームを始めて下さい。途中で抜き差しは絶対に行わないで下さい。抜き差しはMSX２の電源を切ってから行って下さい。

※FMパナ・アミューズメントカートリッジのFM音源には対応していません。

○ゲームのスタート

コンピュータの電源がOFFになっているのを確認してから、ROMカートリッジをスロットにセットして下さい。S−RAMカートリッジをお持ちの方は別のスロットに差し込んで下さい。次にコンピュータとTVモニターの電源を入れて下さい。音楽と共にタイトル画面が写し出されます。［SPACE］キーを押すとオープニング画面に変わりゲームが始まります。

※SONY・HB−F500を御使用の方は［SHiFT］キーを押しながら電源を入れて立ち上げて下さい。

4．オープニング画面とその設定方法

下図がオープニング画面です。

ゲームを始める時にまずどのマップで遊ぶか、どの国をどういうメンバーでプレイするかなどを画面下に表示されているメニュー（ファンクションキーに対応しています）を選び設定します。

各機能の詳細については以下に列記している箇所を参照してください。

①〔読　　込〕［F１］キー……マップ読み込み→P12

②〔収　　入〕［F２］キー……収入率　変　更→P14

③〔国　　名〕［F３］キー……国　名　変　更→P15

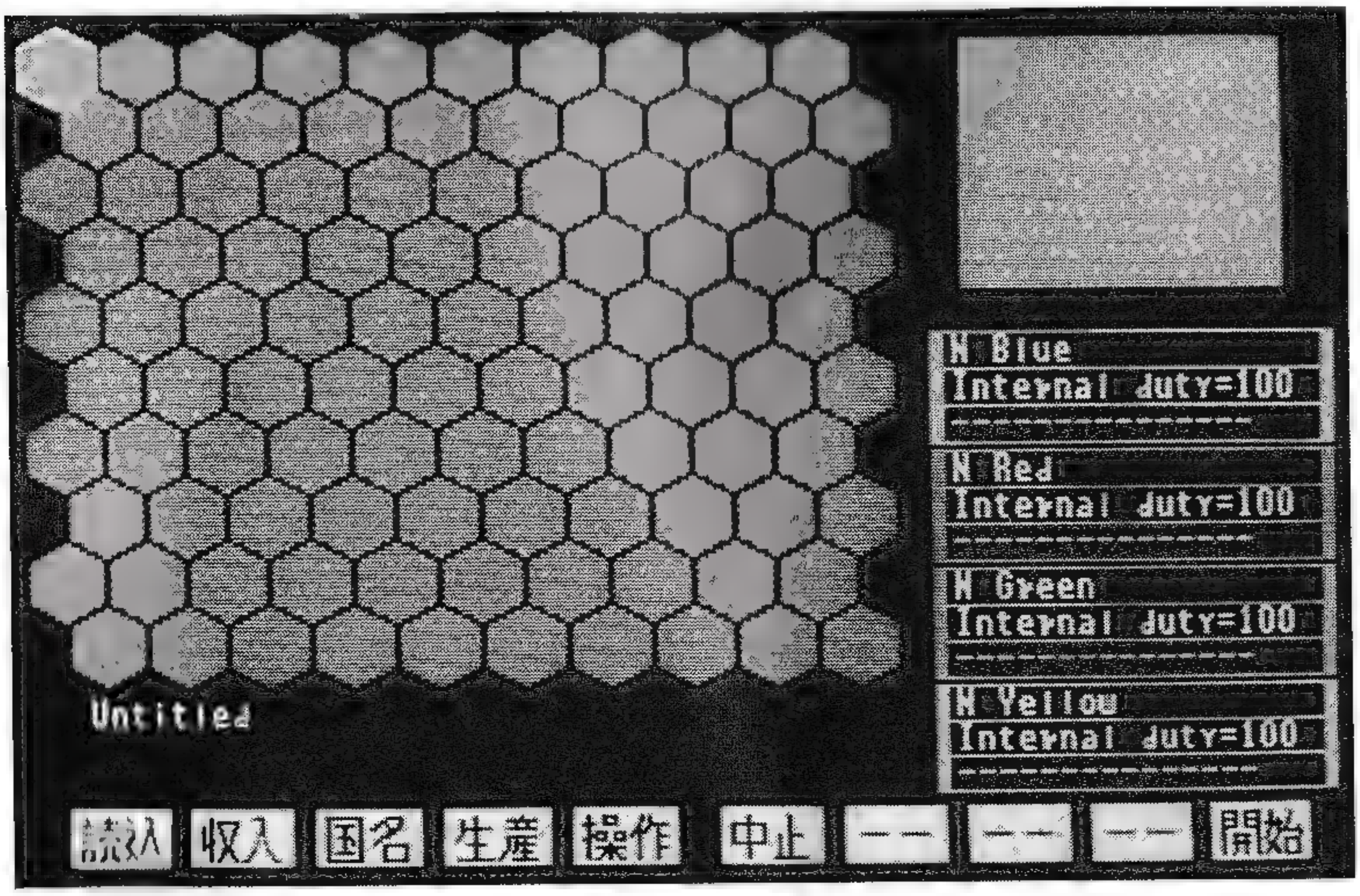
④〔生　　産〕［F４］キー……生産タイプ変更→P16

⑤〔操　　作〕［F５］キー……プレイヤー設定→P17

⑥〔中　　止〕［SHIFT］＋［F１］～［F６］キー……………………………P18

⑦〔開　　始〕［SHIFT］＋［F５］～［F10］キー……ゲームスタートP18

それぞれ右記のファンクションキーに対応しています。



オープニング画面では、プレイ開始前にいくつかのサブメニューを選択、実行できます。プレイヤーはこれらのサブメニューを使用する事によってプレイにいろいろな変化を与えることができます。オープニング画面におけるサブメニューは以下のようにして選択してください。

(1) オープニング画面の下部に表示されているサブメニューを見て選択するメニューを決めます。
(2) サブメニューに該当するファンクションキーを押します。
(3) しばらくすると、そのメニューの画面が表示されます。

※注意　サブメニューの「読込」（マップ読み込み）は必ず一番最初に選択してください。「読込」がすでに選択され実行されていない場合、他のサブメニューを選択することはできません。

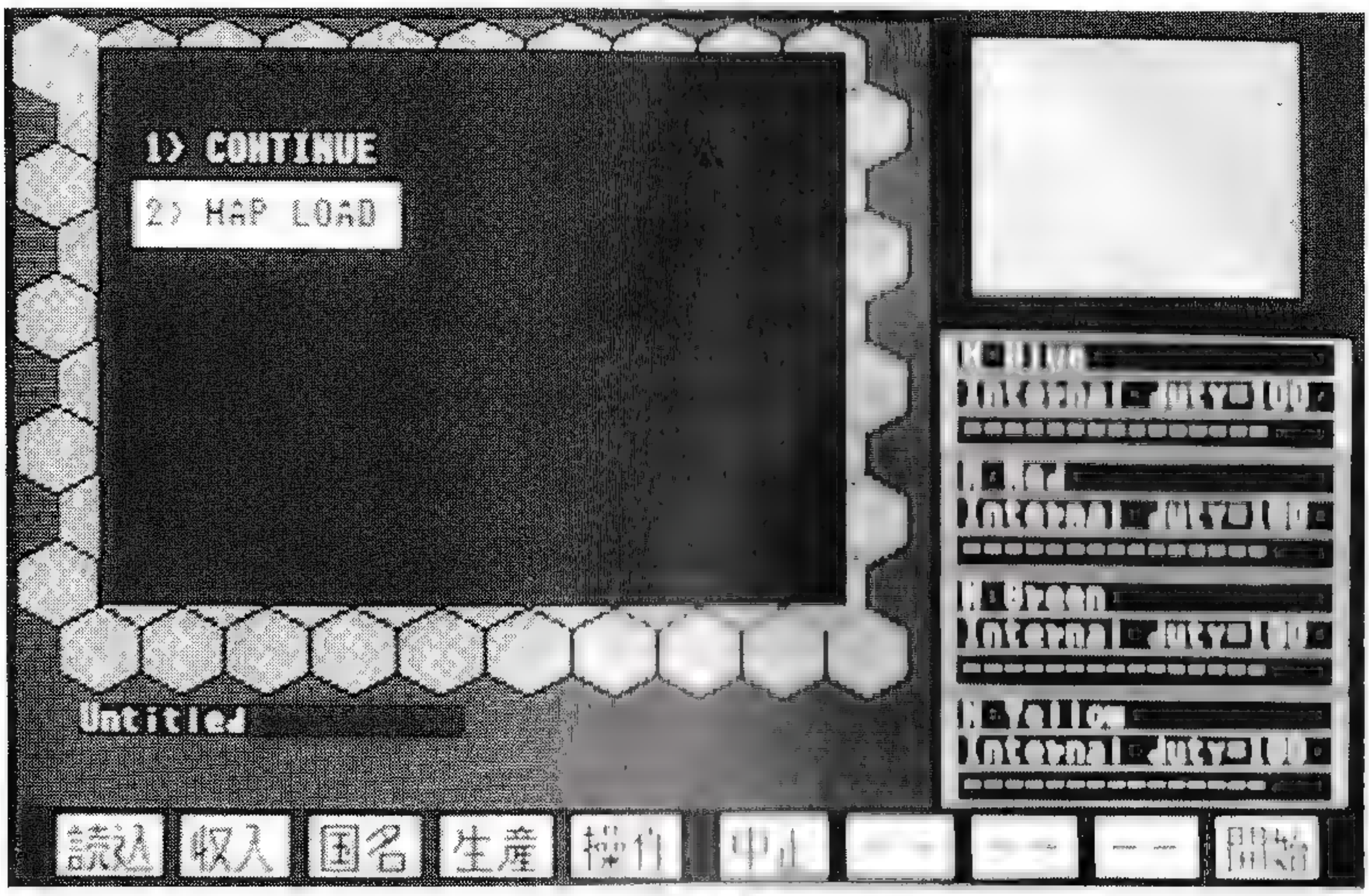
1．マップ読込み

このサブメニューはプレイに使用するマップを決定するものです。メニューの実行は以下のように行ってください。

(1) オープニング画面で［F１］キーを押して下さい。
(2) 「マップ読み込み」メニューが表示されます。
(3) 初めからゲームをする時は、2〉MAP LOADを、セーブされているゲームデータであれば、1〉CONTINUEをカーソルキーでハイライトバーを移動させて［SPACE］キーを押して決定して下さい。1〉CONTINUEを選択した場合は以前セーブしたマップがロードされ、その場所からゲームが始まります。
(4) 2〉MAP LOADを選択しますと、次に「INTERNAL ROM」（内蔵ロム）と「EXTERNAL ROM」（外部ロム）と表示されますのでこの時は「INTERNAL ROM」を選んで下さい。
(5) 次のメニューには以下のような表示がなされます。
1〉Island Compaigh　これはマップのゲームデータのセーブナンバーとマップ国名を表示しています。
(6) その他のマップ名を見たい時はカーソルキーを押すごとに順に表示されます。マップを選択したら［SPACE］キーを押してください。

(7) するとマップが読み込まれオープニング画面に戻ります。マップ名は画面左下に表示されます。

※中止したい時は［SPACE］キーを押す前に［ESC］キーを押して下さい。



○ゲームデータの読込み（LOAD）

セーブしたゲームデータをロードします。また、ゲームの途中でセーブしてある他のゲームへ移ることができます。この時はそれまで遊んでいたゲームデータは消えてしまいますので、必要ならばあらかじめ保存しておいてください。

《操作法》

(1) オープニング画面で［F 1］キーを押して下さい。（ゲームの途中の場合はセーブするか、または〔設定〕の [illegible] MENUで中止してから行います。）

(2) 「マップ読み込み」メニューが表示されます。

(3) 1〉CONTINUE、2〉MAPLOADと表示されますので、1〉CONTINUEを選択して［SPACE］キーを押して下さい。

(4) すると画面に「SRAM」「アミューズメントカートリッジ」と表示されますのでどちらかロードしたいほうにカーソルキーを使ってハイライトバーを合わせ［SPACE］キーを押します。

(5) するとセーブされていたマップが画面に表示されます。［SHIFT］キーを押しながら［F 5］キーを押してゲームを開始して下さい。

2．収入率変更

このサブメニューは、プレイに登場する各国の毎ターンにおける軍事費を決定するものです。収入率は最低で50、最高で100に変更できます。ただし、首都からの収入は300で変更はできません。

(1) オープニング画面で［f･2］キーを押して下さい。

(2) 「収入率変更」メニューが表示されます。

(3) メニューには以下のような表示がなされます。

（例） Blue Internal duty=100 これは国名と現在の収入率を表しています。

(4) 収入率を変更したい国をカーソルキーで指定してください。

(5) ［SPACE］キーで収入率を変更します。収入率は10ずつ変化します。

(6) 複数の国の収入率を変更したい場合は、上記の手順を繰り返し実行してください。ただし、当該マップのプレイに参加しない国に関しては収入率を指定することはできません。

(7) 収入率を変更し終わったら［ESC］キーを押して下さい。オープニング画面に戻り変更された収入率は画面右側に表示されます。

３．国名変更

このサブメニューはプレイに登場する国の国名を変更するものです。
国名はそのままの状態でもプレイは可能です。

(1)　オープニング画面で［Ｆ３］キーを押して下さい。

(2)　「国名変更」メニューが表示されます。

(3)　カーソルキーを押して国名を変更する国を選んでください。ただし、当該プレイに登場しない国の国名は変更できません。

(4)　［RETURN］キーを押します。すると下図のような表示が出ます。

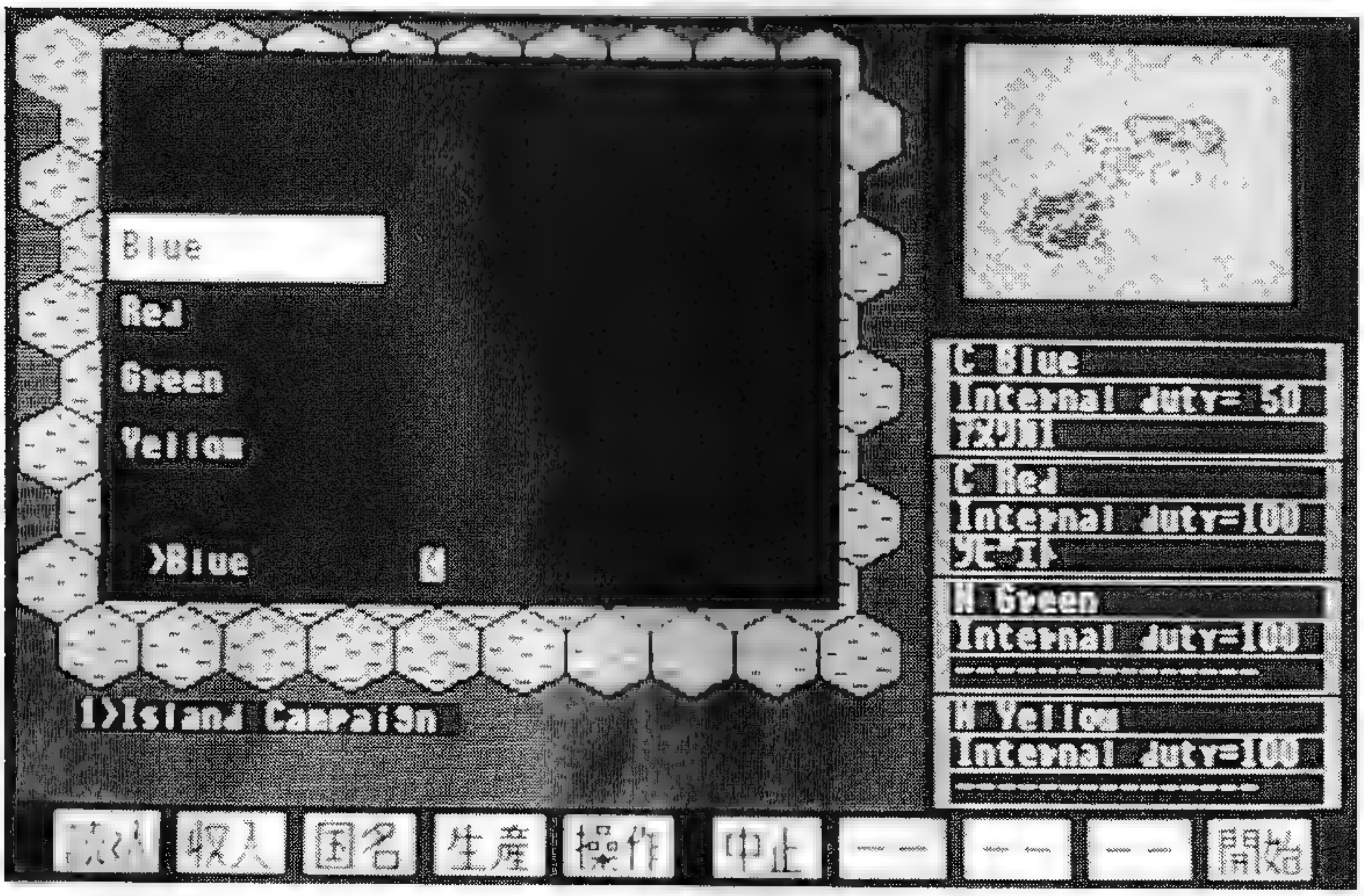
(5)　［BS］キーを押して表示されている国名を削除し、カーソルキーを１文字目に合わせて新しい国名をタイプします。タイプできる国名は半角カナで12文字以内です。カタカナをタイプする場合は［CAP］キーと［かな］キーを押して下さい。間違えたらもう一度［BS］キーを押して消します。

(6)　［RETURN］キーを押すと新しくタイプした国名に変更されます。

(7)　上記の手順を繰り返すことにより、複数の国の国名あるいは再び変更したい国名を何度でも書き換えることができます。

(8)　国名を変更し終わったら［ESC］キーを押して下さい。オープニング画面に戻り変更された国名は右側に表示されます。

※濁点、半濁点、句点、句読点は使えません。



4．生産タイプ変更

このサブメニューはプレイに登場する国の兵器生産タイプを決定するものです。生産タイプは12種類あり、各々生産できる兵器（ユニット）が異なっています。

メニューの実行は以下のように行ってください。

(1)　オープニング画面で［F 4］キーを押して下さい。

(2)　「生産タイプ決定」メニューが表示されます。

(3)　カーソルキーで生産タイプを変更する国を選んで下さい。

(4)　国を選択したら［SPACE］キーを押して生産タイプを選んで下さい。

(5)　複数の国について生産タイプを変更する場合は、上記(3)(4)の手順を各国について実行して下さい。ただし、当該プレイに登場しない国についてこれを行うことはできません。

(6)　すべての国について、望む生産タイプを決定したら［ESC］キーを押して下さい。オープニング画面に戻り右側に決定された生産タイプが表示されます。

※ゲリラ組織はイスラエルに含まれます。

5．操作（プレイヤー設定）

このサブメニューはプレイにおいてプレイヤー（人間／コンピュータ／無）の担当する国を決定するものです。メニューの実行は以下のように行って下さい。

(1)　オープニング画面で［F 5］キーを押して下さい。

(2)　プレイヤー決定メニューが表示されます。

(3)　画面には国名とその国の担当プレイヤーが表示されます。

(4)　「プレイヤー決定」メニューが表示された段階では、各国の担当プレイヤーはすべてMsx２あるいはNotになっています。

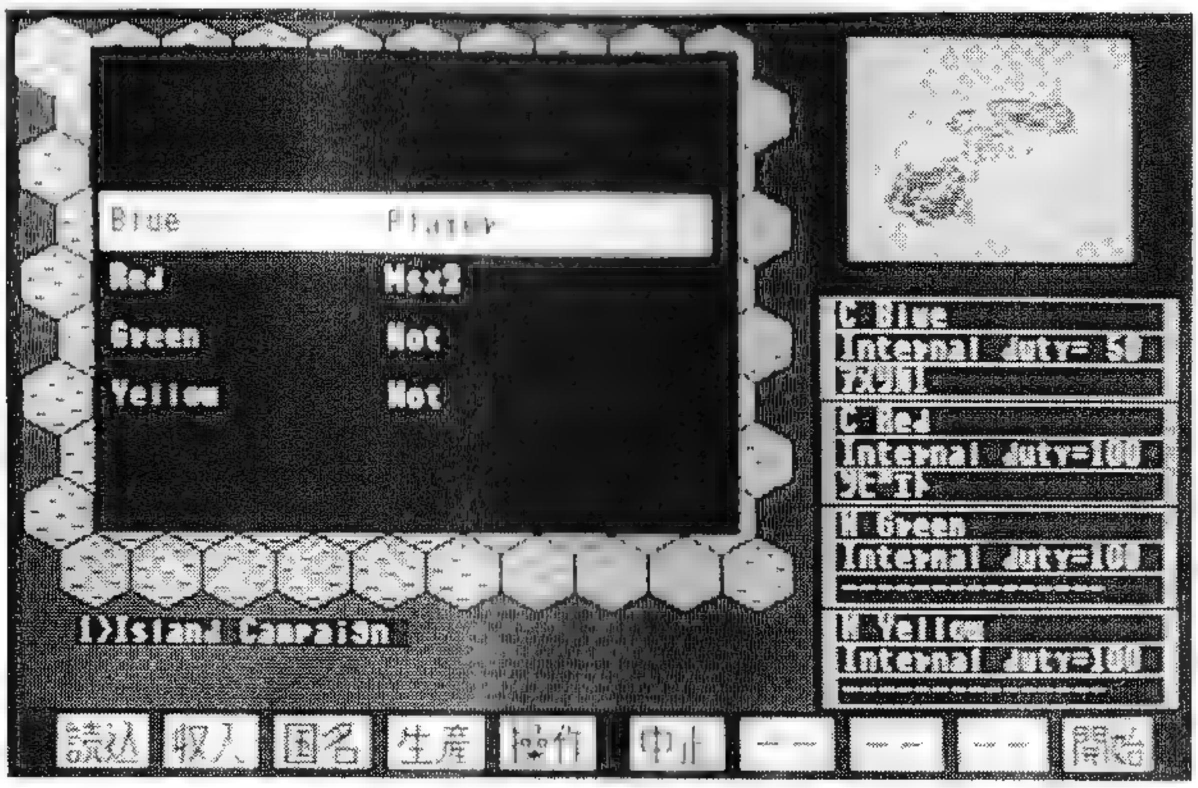
(5)　プレイヤーを変更する場合、つまり貴方あるいはその他の人がプレイヤーとなる国の指定はカーソルキーで行って下さい。

(6)　プレイヤーを変更する国を指定した後に［SPACE］キーを押します。プレイヤーの表示が順に“Msx２”から“Player”“Not”に変更されます。これでその国をプレイする担当を決定します。

　ただし、当該マップに登場しない国は最初から“Not”と表されておりプレイヤー変更も当然できません。

(7)　望む国に対してプレイヤーの変更を行ったなら［ESC］キーを押して下さい。オープニング画面に戻ります。

(8)　プレイヤー決定後、オープニング画面右側に各国の担当プレイヤーが小さく表示されます。人間がプレイする場合は“P”､コンピュータがプレイする場合は“C”､プレイに登場しない国の場合は“N”と表示されます。



6．中止

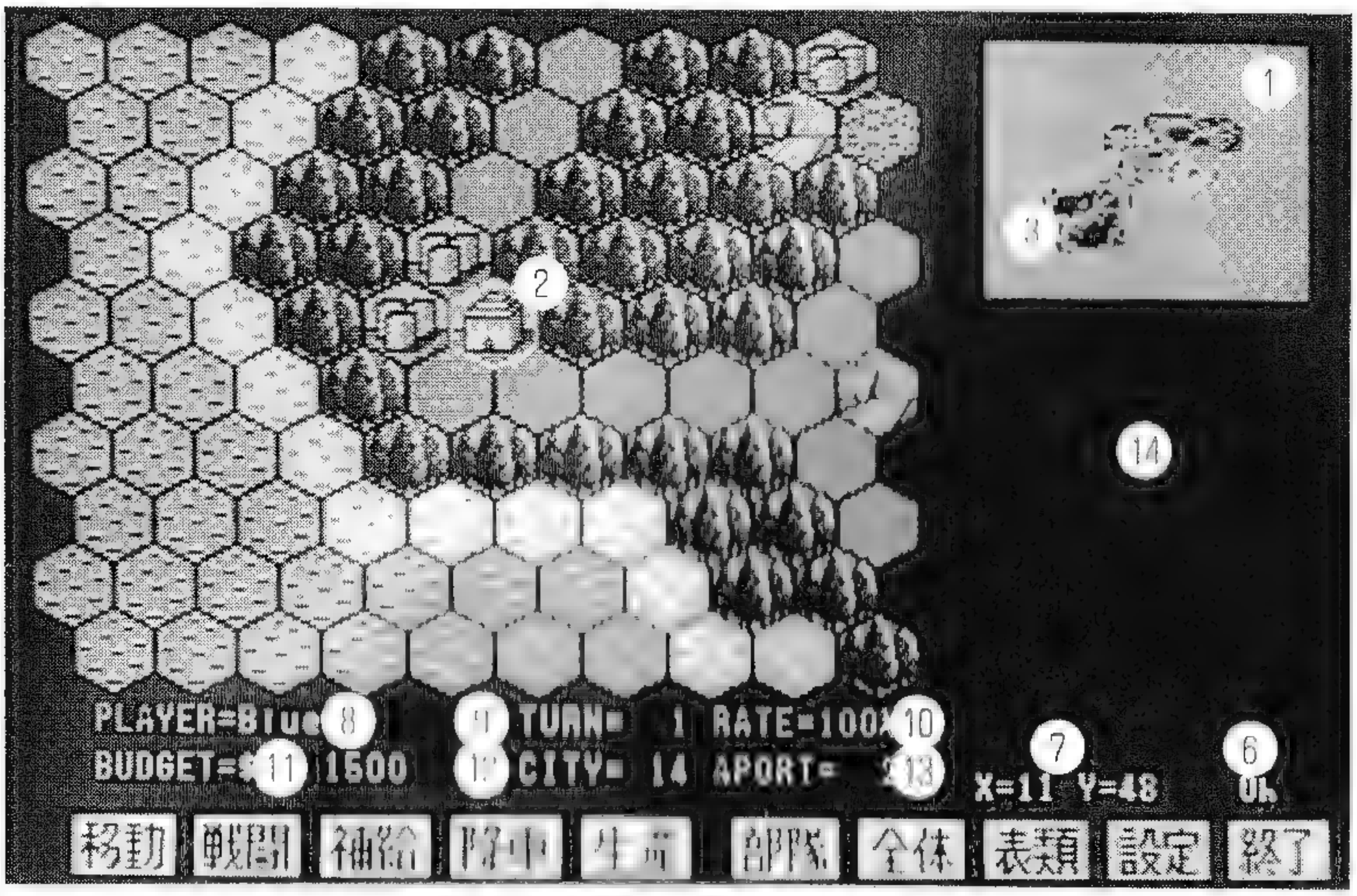
何らかの事情で、現在までに実行されたサブメニューを取り消したい場合は［SHIFT］キーを押しながら［F 1］キーを押して下さい。サブメニューで打ち込まれたすべてのデータが消去され、スタート画面に戻ります。

7．開始

このサブメニューはプレイの開始、ゲームをスタートさせます。ゲームメニュー「基本ゲーム画面」を選択する際に実行します。［SHIFT］キーを押しながら［F 5］キーを押して下さい。すると基本ゲーム画面が表示されます。

5．ゲーム画面の説明

下図に従ってゲームが進行している時の画面の説明をしましょう。



1．フルマップスクリーン

フルマップスクリーンは、戦場となっているマップ全体を表示しています。戦場のおおまかな把握、全体の中の自分の位置の確認等に使います。

2．ビュースクリーン

マップ上のビューカーソルのある部分の地形とそこにいる部隊を表示する正方形のいちばん大きなスクリーンです。

3．ビューカーソル

フルマップ上にある小さな正方形がビューカーソルです。ビューカーソルにてビュースクリーンの表示地域を変えることができます。

(1) カーソルキーを押してビューカーソルを移動させます。ビューカーソルの移動する向きはカーソルの矢印の向きと同じです。

(2) ビュースクリーンにその部分が表示されます。

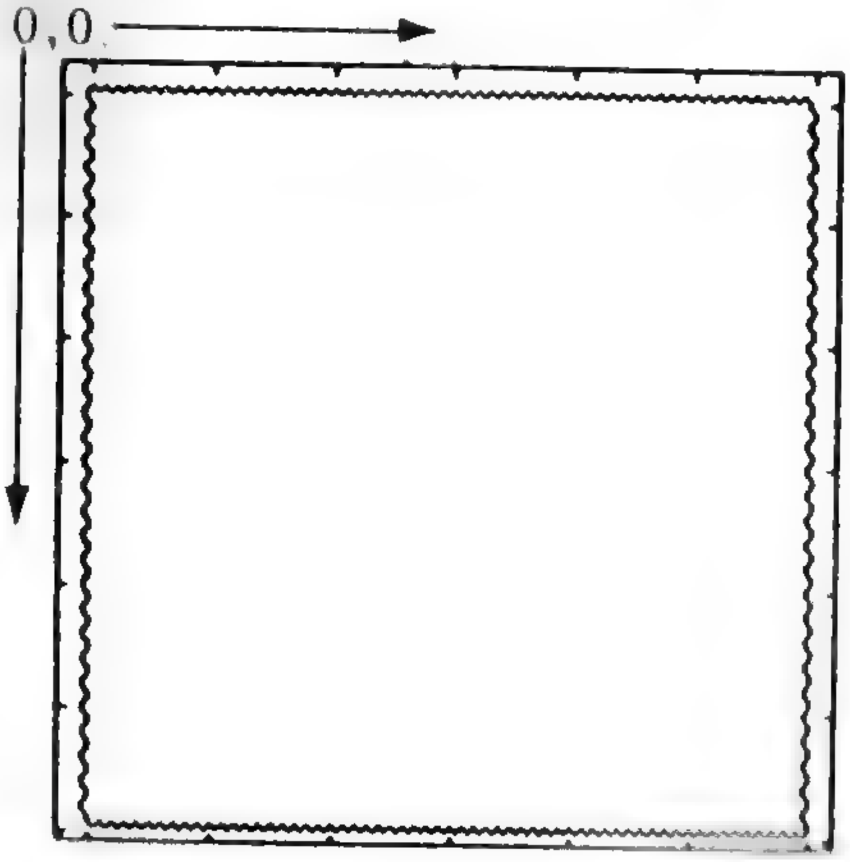
※ビューカーソルの表示はヘックスカーソルの動きに伴います。

4．ヘックスカーソル

ビュースクリーン上で白く囲まれた六角形がヘックスカーソルです。このヘックスカーソルを個々の部隊に合わせることによって、行動を指示する部隊を指定します。

5．位置

マップ上のヘックスには、縦方向、横方向に0から63までの数値がふられ、位置を示しています。この数値は自国のユニットや敵のユニットがどこにいるかを示す座標となります。座標は図のようにマップの左下の隅が（0，0）、右下の隅が（63, 63）になります。横軸方向は直線的になっていますが、縦軸方向はジグザグになっています。これはヘックスの特徴です。



6．ヘックスメーター

ヘックスカーソルが首都から何ヘックス離れているかを［h］で示します。

7．座標

マップ上のヘックスカーソルの位置を座標で示します。
横方向を［X］、縦方向を［Y］で表示します。

8．国名表示 (PLAYER)

現在プレイ中の国の国名表示します。

9．ターン（TURN）

現在進行中のターン数を示します。

10．相場（RATE）

経済的な相場を表しています。相場は基本が100で、90%～200%で変動します。実際のユニットの生産価格はこの相場によって変わります。相場の変動はプレイヤーの生産によって影響されます。一時的にユニット数が増えるとレートは上がります。

11．軍事費（BUDGET）

現在プレイ中の国の軍事費です。軍事費はターンの最初に自国の都市と首都から自動的に徴収されます。プレイヤーは与えられた軍事費を使用してユニットを生産できます。しかし、この額を超えて部隊の生産を行うことはできません。ですから、収入率を設定することによって徴収される軍事費が国によって違ってきますので、兵器の生産時に有利・不利の変化が与えられるのです。

軍事費はプレイヤーの有する都市数により増減します。ひとつの都市から得られる軍事費は基本が100で、50～100の範囲で変更できます。ただし首都からは常に300ずつ得られ変更はできません。（例えば、Blueの国が都市を10保有していた時、収入率が50に設定してあったとすると軍事費は500徴収されることになります。それに加え首都から300の軍事費が徴収されますので合わせて800の軍事費が徴収されることになります。）これはプレイ開始時点の収入率変更によって設定できます。

12．都市数（CITY）

現在プレイ中の国が保有する都市の数を示しています。

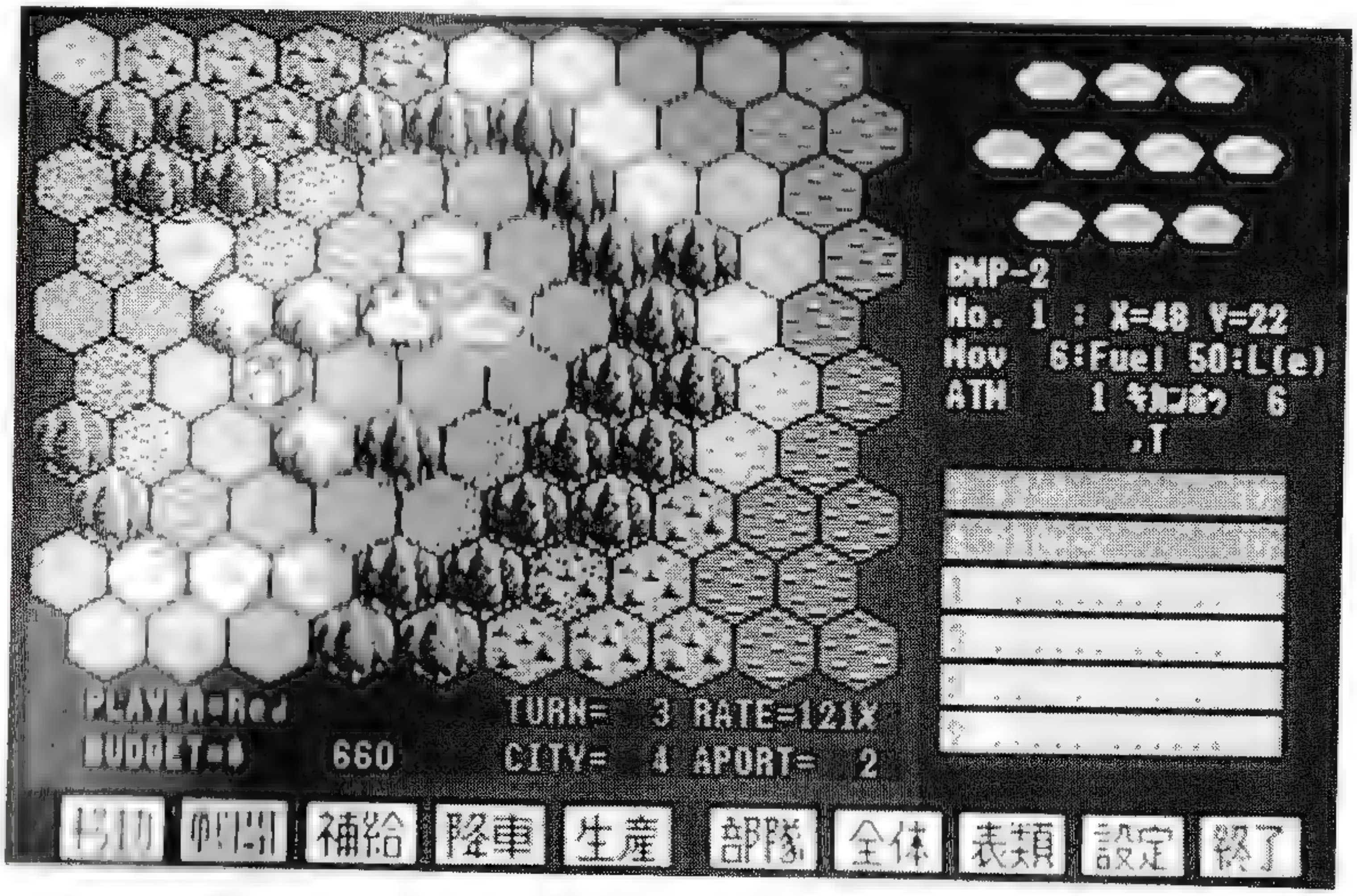
13．空港数（APORT）※AIR PORTの略

現在プレイ中の国が保有する空港の数を示しています。

14. 部隊情報表示エリア

現在行動中の部隊のシルエット及び機数、名称、左上から部隊番号、座標、移動量、燃料、レベル、弾薬の残量が表示され、そのユニットが兵員ユニットを輸送している場合は［T’]と表示されます。

下部の表にはヘックス番号、隣接するユニットの名称、機数が表示されます。



6. ゲームの目的と勝利条件

1. ゲームの目的

「スーパー大戦略」のゲームの目的は自国の領土を広げ最終的には敵国の首都を占領することにあります。そのために兵器を生産し、都市や空港を占領しながら首都を目指して進軍していかなければなりません。

2. ゲームの終了

○征服

「スーパー大戦略」では次のような条件のどちらかを満たすと相手の国を征服したことになります。

(1) 相手国の首都を占領する。

(2) 相手国のすべてのユニットを壊滅する。

○終了

「スーパー大戦略」では以下のいずれかの条件を満たしたときにゲームが終了します。

(1) 一つの国が他のすべての国を征服したとき。

(2) コンピュータがすべての人間の国を占領したとき（このとき、たとえばコンピュータの国が２ヵ国以上残っていてもゲームは終了します）。

(3) 第200ターンが終了したとき（引き分けになります）。

7. ゲームの基本進行概要

「スーパー大戦略」ではターンを繰り返すことによってゲームが進行していきます。１ターンの中でそれぞれのプレイヤーについてフェイズが設けられ、プレイヤーは自分のフェイズのときに自分の部隊を行動させることができます。

また新たに自軍の部隊を生産することもできます。すべてのプレイヤーのフェイズが一度ずつ行われたら、１ターンが終了し次のターンに入ります。

1. ターンの概念とその内容

(1) 「スーパー大戦略」では野球のように回を追って進行していきます。この「回」のことを「ターン」と呼びます。ターン内はさらにいくつかの段階に分かれており、この段階のことを「フェイズ」と呼びます。

(2) １ターンは以下のフェイズからなります。

① BLUEの国のプレイヤーズフェイズ

② REDの国のプレイヤーズフェイズ

③ GREENの国のプレイヤーズフェイズ

④ YELLOWの国のプレイヤズーフェイズ

すべてのフェイズが終わったら１ターンが終了したことになり、新たなターンに入ります。マップやゲーム開始時の表示によってプレイヤーが存在しない国のフェイズは自動的にパスされます。

(3) ターン開始時に各国の軍事費が計算されます。

2. プレイヤーズフェイズ

(1) 各プレイヤーは自分のフェイズに以下の事を行うことができます。

① 生産

指定された場所に自軍の部隊を生産することができます。１フェイズに生産できる部隊数の上限は生産可能な場所の数と軍事費などによります。

② 部隊の行動

すべての部隊が自軍のフェイズの時に行動することができます。もちろん状況に応じて常に行動する必要はありません。

行動には次のものがあります。

☆　移動、戦闘、補給、占領、乗車、降車

いくつかの行動は1フェイズの中で組み合わせて行うことができます。ただし、行動の順序によって行えない場合もあります。

○　そのフェイズで生産したユニットはそのフェイズでは行動できません。ただし、そのフェイズ以前に生産された歩兵ユニットを乗車させることは可能です。

○　移動、戦闘、乗車、降車のいずれかが終了したユニットはそのフェイズではそれ以上の行動はできません。（画面上のユニットの色が変わります。）

○　移動により敵ユニットに隣接した場合、その状態から戦闘に入ることができます。戦闘をせずに移動を終了してもかまいませんが、この場合はそのフェイズではそれ以上の行動はできません。

○　他の行動より先に補給を行った場合は、そのユニットはさらに他の行動を行うことができます。すでに他の行動を終わっているユニットはそのフェイズでは補給を行うことはできません。

○　1フェイズに一つのユニットに対して行える行動は

・（補給）→移動
・（補給）→戦闘
・（補給）→移動→戦闘
・（補給）→乗車
・（補給）→降車
・（補給）→移動・乗車
・（補給）→移動・降車
・（補給）→

があります。（補給は実行しなくてもかまいません。）

(2)　すべての部隊が行動を行う必要はありません。自分が必要な行動を終えたと考えたら、いつでも自国のフェイズを終了させることができます。フェイズは次の国に移ります。終了方法は［SHIFT］キーを押しながら［F５］キーを押します。

(3)　自国のフェイズでない時に、自国の部隊を行動させたり生産したりすることはできません。

8．初心者のためのやさしいゲーム方法

ここでは、シミュレーションゲームが初めてという人のためにこの「スーパー大戦略」のやさしいプレイの方法を説明していくことにしましょう。マニュアルを片手に順にゲームが進行できるようにしてあります。ゲームに入り込みやすいように、まずは予備知識を身につけるつもりでプレイしてみましょう。

電源を入れると音楽と共にタイトル画面が登場します。
ここで［SPACE］キーを押します。すると画面はオープニング画面に切り替わります。ここではまず、どのようにして遊ぶかを設定していきます。
これらはすべてファンクションキーに対応しています。
ファンクションキーとは、［F 1］、［F 2］、［F 3］、［F 4］、［F 5］
［F 6］＝［SHIFT］＋［F 1］、［F 7］＝［SHIFT］＋［F 2］
［F 8］＝［SHIFT］＋［F 3］、［F 9］＝［SHIFT］＋［F 4］
［F 10］＝［SHIFT］＋［F 5］キーのことです。

○オープニング画面

(1) 〔読込〕［F 1］キーを押します。するとメニューが表示されますので、カーソルキーでハイライトバーを移動させて、2〉MAP LOADに合わせ［SPACE］キーを押します。次はそのままINTERNALROMを［SPACE］キーにて選択します。すると、1〉Island Campaighと表示されますので、そのまま［SPACE］キーを押します。するとそのマップが読み込まれ、これで〔読込〕は終了です。間違えたら、〔ESC〕キーを押すともとの画面に戻ります。

② 〔収入〕今回は変更しません。

③ 〔国名〕今回は変更しません。

④ 〔生産〕［F 4］キーを押します。各国の現在の生産タイプが表示されます。
当該プレイに参加しない国に対しては生産タイプは表示されません。
［SPACE］キーを押してBlueの国をアメリカ1に、次にカーソルキーで移動させてRedの国を［SPACE］キーでチュウゴクに変更します。
［ESC］キーを押すと、もとの画面に戻ります。

⑤　〔操作〕［F５］キーを押します。するとBlueの国、Redの国とも現在のプレイヤーがMsx２になっていますので、［SPACE］キーを押してBlueの国のプレイヤーを“Player”に変更します。
［ESC］キーを押すと、もとの画面に戻ります。
これでオープニング画面での今回のすべての設定が終了したことになります。いよいよゲームのスタートです。
⑥　〔開始〕［SHIFT］＋［F５］キーを押します。するとオープニング画面が消えゲーム画面が現れます。

○ゲーム画面
最初はBlueの国、つまり、貴方の国の攻撃から始まります。
まず、ここで一番初めにすることは兵器の生産です。生産はフェイズ中のいつでもできますが、本国領つまり自国の首都から５ヘックス以内の決められた場所でしかできません。航空ユニットは本国領内の空港でしか生産できません。
①　〔生産〕〔F４〕キーを押します。生産できる兵器が表示されますので、カーソルキーでハイライトバーを移動させて生産したい兵器に合わせます。［SPACE］キーを押すとその兵器がビュースクリーン上に表示されます。軍事費を考慮しながら生産を続けましょう。ただし、１ヘックスを複数の兵器の生産、また共有することはできませんのでその他の生産可能な場所にヘックスカーソルをカーソルキーで移動しながら同じ要領で生産を続けます。
もとの画面に戻りたい場合は［ESC］キーを押します。
・生産のポイントはまず最初は戦闘にはいる心配がありませんので、占領を第一の目的に兵器の生産を行いましょう。まず各種歩兵を生産します。この時はなるべく足の速い歩兵をたくさん生産しましょう。そして次に輸送ユニットです。アメリカ１の場合は地上ユニットではトラックとM２ブラッドレー、航空ユニットではブラックホークが輸送ユニットですので、これらを生産しましょう。生産が終わるとこのフェイズで生産された兵器はこのフェイズでは他の行動はできませんので相手国にフェイズをまわします。
②　〔終了〕［SHIFT］＋［F５］キーを押します。
PHASE END？y／nと表示されますので、自国のフェイズを終了してもよければ「Y」キーを、だめならば「N」キーを押して下さい。

すると相手国にフェイズが移り、Redの国の攻撃が始まります。

Redの国のフェイズが終わり、こちらのフェイズがきたら次は移動です。

③　〔移動〕　移動させたいユニットにヘックスカーソルを合わせて［Ｆ１］キーを押します。するとそのユニットが移動できる範囲のみカラーで表示されますので、移動したい場所にカーソルキーで移動させて［SPACE］キーを押します。ユニットが移動しますので、そこでよければ［RETURN］キーを押して移動を終了します

・移動のポイントはここではまだ相手国に戦闘を仕掛られる心配がありませんので、より早く移動する事を第一に考え一番移動消費量が少ない道路を使って移動します。占領する為には兵員ユニットをいち早く移動させなければなりません。ですから、ここで輸送ユニットに兵員ユニットを乗車させます。

そして一通り移動させたら次はまた生産です。

☆　乗車、輸送

移動と同じ操作で行います。この場合は兵員ユニットを輸送ユニットに重ね合わせます。１ヘックスを共有することは出来ないはずですが、この輸送のみ例外です。

・生産した輸送ユニットに兵員ユニットを移動、乗車させます。その他の生産は相手国の生産したユニットを考慮しながら自国が有利になるように生産しましょう。毎ターンごとに軍事費がある決まりに従って徴収されますので、その範囲内で必要な兵器を生産して今までの手順を繰り返していきます。

☆　作戦行動を行うと燃料などを消費します。補給をすることも大切なことです。

自国のフェイズがまわってきたとき作戦行動を起こす前に［TAB］キーを押します。するとすべての補給可能な（首都、都市、空港にいる、補給車に隣接している）ユニットに対して補給、補充が実行されます。

※補給車によっても補給は行えます。

④　〔降車〕　降車したいユニットを移動させます。[RETURN] キーを押して移動を終了する前に［Ｆ４］キーを押します。すると降車可能なヘックスに数字が表示されますので、降車させたい場所を選んだら数字キーの同じ番号を押します。すると降車は終了します。

占領するには首都、都市、空港ヘックスに兵員ユニットを移動させなければなりません。占領するとそこは自国のものになり補給、補充などが可能になります。

降車してからの乗車のポイントは、輸送ユニットよりも兵員ユニットのほうが移動力が少ないので、まず兵員ユニットを移動させる場所を決めておいて、最初にその場所に輸送ユニットを移動させます。そして次に兵員ユニットをそれに移動させて輸送ユニットに重ね移動、乗車を終了させます。

⑤　〔戦闘〕　攻撃を仕掛けたいユニットに移動し隣接させます。[RETURN] キーを押して移動を終了する前に［Ｆ２］キーを押します。すると攻撃可能なヘックスに数字が表示されますので、攻撃を仕掛けたい敵ユニットのいるヘックスに表示されたものと同じ数字の数字キーを押します。

すると画面右側の部隊情報表示エリアにその戦闘で使用できる武器が表示されますので、カーソルキーにて選択し [RETURN] キーで決定します。（戦闘に不利になる武器を選ぶ事はできません。）すると、戦闘体制に入ります。

１フェイズに１つのユニットに対して行える行動は以上のようなものがあります。こうして戦い、占領を繰り返しながら進行していきます。そのフェイズで目的の行動をすべて終了したら常に [SHIFT] ＋［Ｆ５］キーで自国のフェイズを終了し、相手の国にフェイズをまわしていきます。

ゲームのやり方がだんだんわかってきたら、マップや収入率、生産タイプなどの設定を変化させいろいろなパターンで遊んでみましょう。また、自国や相手国の特徴などを覚えることによってより本格的に「スーパー大戦略」をプレイすることができるようになります。

9. ゲームの操作法とルール

1. ゲームのキー操作

ここではキーボードの操作のしかたについて説明します。

①キー [↑] → [ヘックスカーソルの移動]

(1) カーソルキーを押してヘックスカーソルを移動させます。ヘックスカーソルの移動する向きはカーソルの矢印の向きと同じです。

(2) フルマップスクリーン内のビューカーソルとビュースクリーンにその部分が表示されます。ビューカーソルの位置はヘックスカーソルに伴います。ヘックスカーソルを動かすとビュースクリーン内にその場所が表示されます。

また、ユニットを行動させるときも同じです。カーソルキーでヘックスカーソルをその目的のユニットの場所まで移動させて重ね合わせ、次に目的の場所まで同じ方法で移動させます。ヘックスカーソルがビュースクリーンの端にくると、ビュースクリーンはそれにともなってヘックスカーソルが中央にくるように表示位置を変えます。

②キー ［F 1］＝「移動」→P33

③キー ［F 2］＝「戦闘」→P36

④キー ［F 3］＝「補給」→P41

⑤キー ［F 4］＝「降車」→P44

⑥キー ［F 5］＝「生産」→P32

⑦キー［SHIFT］＋［F 1］＝部隊表→P47
⑧キー［SHIFT］＋［F 2］＝全体図→P49
⑨キー［SHIFT］＋［F 3］＝表　類→P50
⑩キー［SHIFT］＋［F 4］＝設　定→P54
⑪キー［SHIFT］＋［F 5］＝終了

自国のフェイズを終了させて次の国に順番をまわすには、
(1)　⑪［SHIFT］キーを押しながら［F 5］キーを押します。
(2)　PHASE END？y／nの確認のメッセージが表示されますから、よければ、［Y］キーを押します。すると自国のフェイズが終わりフェイズが移り、次の国の番になります。
(3)　もし間違えた場合は［Y］キーを押す前に［N］キーを押すと、元のゲームの状態に戻ります。

⑫　キー［ESC］＝「中止」
生産、移動、戦闘、降車の各行動を中止するときに使用します。また一般的に各種の命令を中止する場合にも使用します。⑫［ESC］キーを押します。するとその行動が中止されます。

⑬　キー［TAB］＝「全補給」
［TAB］キーを押すと、補給可能なすべてのユニットに対して兵器、燃料、弾薬の“補給”“補充”が自動的に行われます。

⑭　［HOME］キー＝「帰還」
ヘックスカーソルを自国の首都に戻したい時に使います。

2．生産

ユニットは、生産することによって初めてマップ上に登場します。生産が行えるのは自国の首都から5ヘックス以内の本国領の決められた場所です。本国領内の首都と、それに隣接するヘックス、自国の都市と空港で生産は行えます。それ以外のヘックスでは生産を行えません。生産するためには、そのユニットの価格分の軍事費が必要です。１国で生産できるユニットの数は48ユニットまでです。

《操作法》

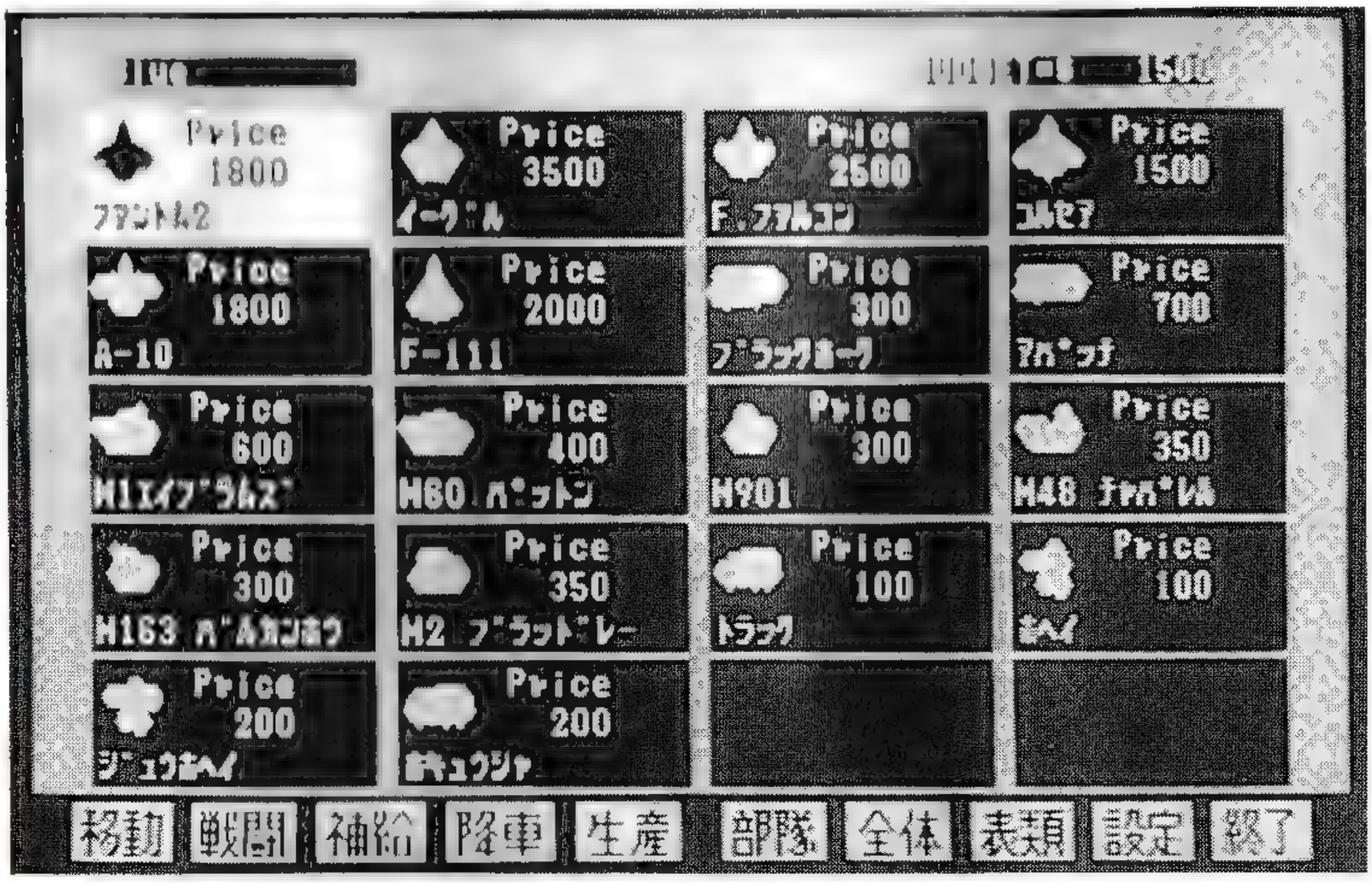
(1)　生産を行いたい生産可能な場所へヘックスカーソルを移動させます。

(2)　［Ｆ５］キーを押します。

(3)　下図のような生産表が表示されるので、生産したい兵器の上にカーソルキーでハイライトバーを合わせて［SPACE］キーを押します。

(4)　生産されたユニットがビュースクリーン上に現れます。ただし、生産したユニットはこのフェイズではその他の行動はできません。しかし、以前のフェイズで生産した兵員ユニットをこのフェイズで生産した輸送ユニットに乗車させることのみ可能です。生産を中止したい場合は(3)で［SPACE］キーを押す前に［ESC］キーを押します。

ただし、軍事費が足りない場合や生産できない場所などでは生産はできません。



《ルール》

○生産は自分のフェイズのどの時点でも行えます。

○ユニットが生産できるのは、本国領内の首都と都市、およびそれに隣接したヘックスと自国の空港だけです。ただし、他国に占領されている都市や空港などでは生産できません。また、すでにユニットが置かれているヘックス上には生産できません。

・航空ユニットの生産は、本国領内の空港に限られます。本国領内に空港がない場合には、航空ユニットの生産はできません。

・地上ユニットの生産は、本国領内の首都、それに隣接した6つのヘックスおよび自国の都市に限られています。ただし、山、川、海のヘックスでは生産できません。

○ユニットを生産するためには、その生産価格以上の軍事費が必要です。軍事費がたりない場合は生産できません。ユニットの生産価格は基本価格が定まっていてその価格が相場により毎ターン変化します。(相場の変動は90%～200%)。

○生産できるユニットはオープニング画面で設定した自国の生産タイプに含まれる兵器（最大20種類）のみです。生産タイプをゲーム途中で変更することはできません。

○１国のユニット数の制限は48ユニットです。たとえ軍事費が十分にあってなおかつ生産できるヘックスであっても49ユニット以上は生産できません。

３．移動

このサブメニューはマップ上にあるヘックスに存在する自国ユニットをその他のあるヘックスに向けて移動させるものです。メニューの実行は以下のようにして行って下さい。

《操作法》

(1)　移動させようとするユニットの上にカーソルキーを使用してヘックスカーソルを合わせます。

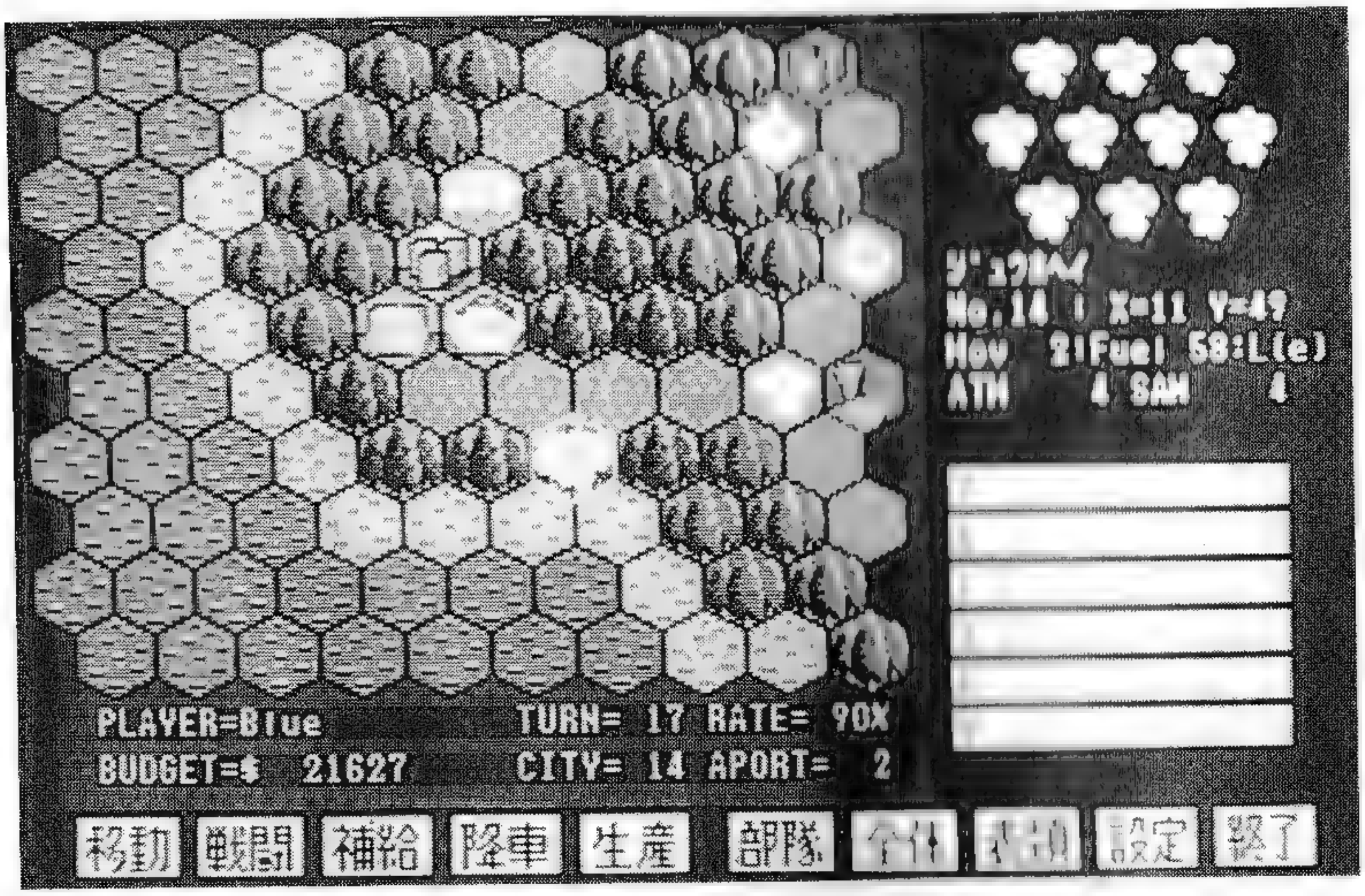
(2)　［Ｆ１］キーを押します。するとそのユニットの移動できる範囲のみカラーで表示されます。（ただし、コンピュータの受け持つフェイズでは表示されません。）移動を中止したい時は［ESC］キーを押すとそのユニットは移動を中止し、別のユニットを移動させることが出来ます。

(3)　再びカーソルキーを使用して、ユニットを移動させたいヘックスにヘックスカーソルを合わせます。

(4)　［SPACE］キーを押します。するとユニットは指定したヘックスへ自動的に移動します。

(5)　ユニットが移動したヘックスでよければ［RETURN］キーを押します。この場合、このユニットの移動メニューは終了し、基本ゲーム画面に戻ります。続けて戦闘を行いたい場合は、［RETURN］キーを押す前に［F 2］キー〔戦闘〕を選択して下さい。移動メニューを終了させてしまうと、そのユニットは行動を終了してしまい、戦闘できなくなってしまいます。

(6)　(4)においてユニットが移動したヘックスを変更したいと望む場合、(5)を行わずに［ESC］キーを押してください。当該ユニットはただちにもとにいたヘックスに戻ります。ユニットが戻ったなら(3)からの手順を再び行ってユニットの移動を実行してください。



《ルール》

○移動は各ユニットが持つ移動力が0になるまで続けることができますが、すべてを消費する必要はありません。移動の途中でいつでも移動を終了してかまわないのです。ただし、余った移動力を次のターンに回すことはできません。移動で消費した移動力は燃料として引かれます。

○移動中あるいは移動の終了時点において、他のユニットと同じヘックスを共有することはできません。つまりユニットが重なりあうことはできないのです。ただし、兵員ユニットが輸送ユニットに乗車する場合のみ例外です。

○移動中に敵ユニットに隣接させた場合は、移動をそこで終了させるか、またはその敵ユニットと戦闘に入るかのどちらかを選びます。

○ユニットは、移動力を消費しながら移動します。移動力の消費する量は移動する地形の種類によって変わります。これを移動消費量といいます。この数値と地上ユニットが持っている移動力により実際の移動距離が決まります。道路だと消費量は1なので、移動力8の装甲車は8ヘックス移動することができます。ところが荒地は消費量が3なので2ヘックスしか移動できません。まだ移動力が2余っていますが、荒地の中だと3必要なので動けなくなるのです。移動の地形による影響はユニットの種類によって異なっています。詳しくは表類にある“チケイコウカ”を参照してください。

○航空ユニットの最低燃料消費量

航空ユニットは、どの地形のヘックスでも常に移動消費量1で移動します。ただし、移動距離にかかわらず最大移動力の半分（少数点以下切り捨て）の燃料をターン毎に消費します。つまり全く移動しなくてもこれだけの燃料が必ず各ターンで消費されるわけです。これを最低燃料消費量といいます。ただし、自国の空港にいる場合は燃料は減りません。

4．戦闘

このサブメニューは自国のユニットに隣接するヘックスにいる敵ユニットを攻撃させるものです。メニューの実行は以下のとおりです。

《操作法》

(1) 戦闘させようとするユニットの上にカーソルキーを使用してヘックスカーソルを合わせます。戦闘を仕掛けたいユニットまで移動し隣接させます。

(2) 移動後［RETURN］キーを押して移動を決定終了する前に［F 2］キーを押します。するとそのユニットの隣接ヘックスに数字が表示されます。

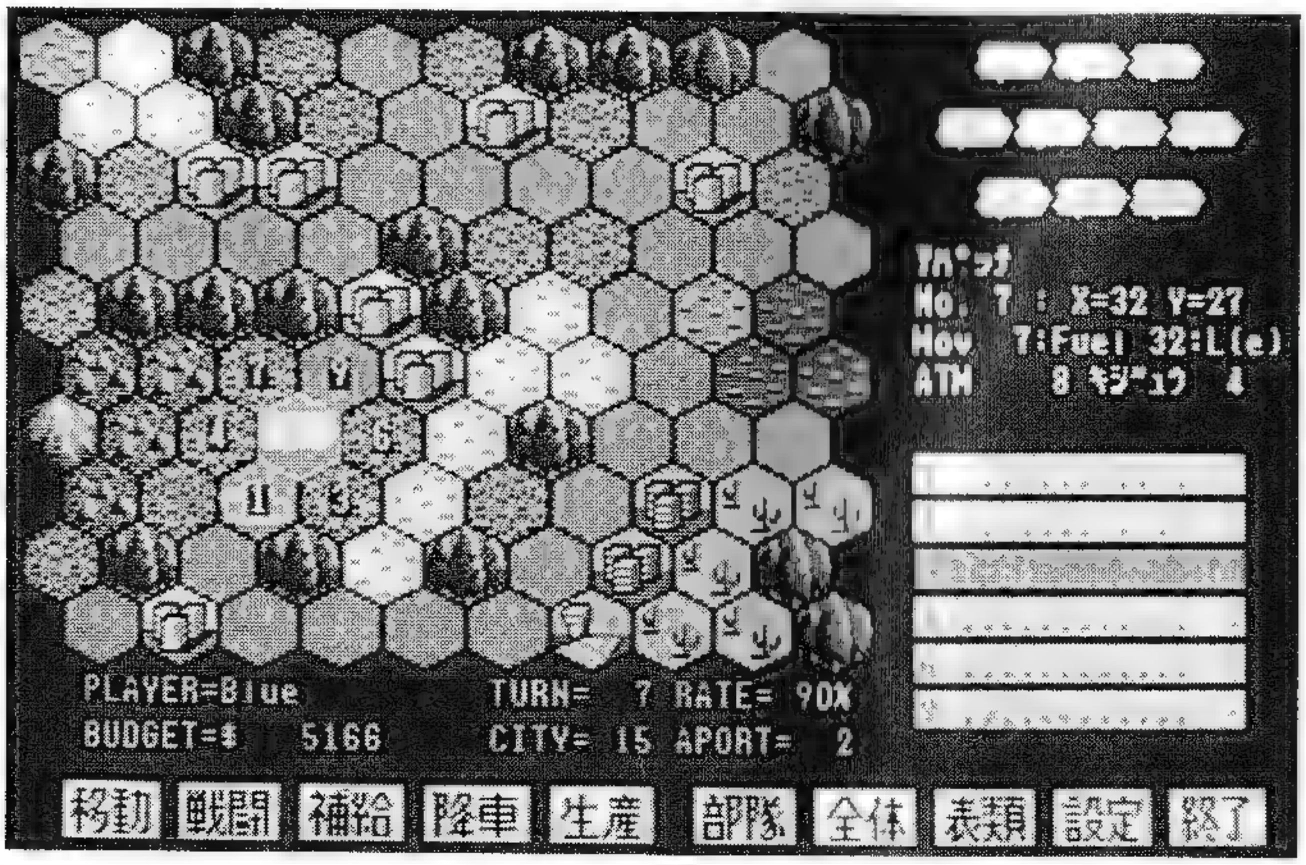
(3) 攻撃をしかける敵ユニットを決定します。どれを攻撃するか決めたら数字キーの同じ数字を押してください。

(4) どの敵ユニットを攻撃するか決定したなら、次に部隊情報表示エリアに表示された武器をカーソルキーでハイライトバーを合わせ決定します。ただし、相手にダメージを与えない武器を選択することはできません。

(5) ［RETURN］キーを押します。画面はリアルファイトスクリーンに変わり、戦闘は自動的に解決され、結果が表示されて戦闘メニューが終了します。

※戦闘モードは〔設定〕にあるモード切り替えによって変化をさせることができます。

戦闘を中止したい場合は［RETURN］キーを押さずに［ESC］キーを押すと移動直後の状態に戻り戦闘命令は解除されます。



《ルール》

○戦闘の発生

戦闘は移動によって敵のユニットの隣接ヘックスに侵入するか、または自分のフェイズが回ってきた時点で敵のユニットの隣接ヘックスにすでに入っている場合に発生します。これらの状態を“接敵”といいます。戦闘をするかしないかの選択はプレイヤーの自由です。敵のユニットの隣接ヘックスに侵入しても必ずしも戦闘を行う必要はありません。ただし、敵のフェイズにおいて敵のユニットが戦闘を仕掛けてきた場合には無条件で戦闘になります。戦闘は発生と同時にユニット単位で1対1で処理されます。一つの敵ユニットを取り囲んでいても戦闘状態に入ったユニットだけが1対1で処理されるので複数のユニットによる包囲の優位性はありません。

○武器の自動選択

ほとんどのユニットは武器を2種類持っています。たとえばアメリカ1のイーグルはミサイルと機関砲を持っています。どちらの武器を使うかはコンピュータ側は自動的に判断して決めます。人間プレイヤー側は戦闘に入る前にどちらかの武器を使用するか選択します。ただし、相手にダメージを与えられない武器を選択することはできません。武装には限度があり、それぞれ何回の戦闘に使えるかが決っています。爆薬などが切れていると残った方で戦闘を行います。なにも残っていない場合は攻撃側であれば攻撃できません。防御側であれば一方敵に攻撃されます。

※人間プレイヤー側でも防御時は武器を選択できません。

・武器の種類

「スーパー大戦略」で使用する武器は大きく分けて以下の様に9種類あります。

・AAM（空対空）ミサイル
・ATM（対地）ミサイル
・SAM（地対空）ミサイル
・ロケット弾
・機関砲
・戦車砲
・爆弾
・マシンガン
・機銃

各ユニットはこれらの武器を最大2種類搭載していますが、ユニットによって同じ種類の武器でも能力に違いがあります。詳細は表類の“ヒカクヒョウ”を参照してください。

◯戦闘における効果、修正

それぞれのユニットは戦闘をする相手、および使用する武器の組合せによって基本的な攻撃の成功率が決っています。これを攻撃値と呼びます。自軍のユニットによる攻撃値はゲーム中画面下に表示されている「表類」の“ヒカクヒョウ”によって知ることができますが、他の組合せの場合も有利、不利程度なら別冊のクイックリファレンスの戦闘能力表で判断することができます。この攻撃値を修正する項目は次のとおりです。

① 地形

地形は戦闘にも効果を及ぼします。表類にある“チケイコウカ”にはそれぞれの地形における防御率が記されています。この数字が大きいほど攻撃を受けたときの損害が出にくくなります。

※ただし、航空機の防御はチケイコウカを受けません。

⑵ 熟練

いくつもの戦闘をくぐり抜けたユニットは経験を積んだものとされ、攻撃、防御の両方に有利な修正を受けることができます。

熟練度は戦闘で敵を破壊するごとに少しずつ増加します。熟練度によりユニットのレベルがeからd、c、b、aまで上がり、最後にはエースになります。熟練度の高いユニットは、敵を攻撃したとき弾が当りやすく、また敵からの攻撃を受けたときに敵の弾が当りにくくなります。自分と比べて相手のレベルが高いほどやっつけた時の熟練度の増加率も高くなります。さらに敵ユニットを全滅させた場合は敵ユニットが持っていた熟練度に比例した値がプレイヤーの熟練度に加算されます。これらの要素を考慮して最終的な攻撃の成功率（総合値）が決められます。武器の選択の際に出ている成功率はこの最終的な総合値です。これらの数値は部隊情報表示エリア、または戦闘時に画面の上部に表示されます。ATTCK＝攻撃率、GEOGPAHICAL＝地形効果、EXPERIENCE＝経験値、EVASION＝回避率、TOTAL＝総合値です。

◯戦闘処理

戦闘をしかけたユニットを攻撃側、戦闘をかけられたユニットを防御側と呼びます。戦闘は攻撃側が先攻で行われます。攻撃は基本的には1対1で行われ攻撃または反撃でやられた機体はユニットの中から減らされます。

〔攻撃手順〕

① 攻撃はまず攻撃側の機数分だけ1機ずつ順番に行われます。

② 攻撃側のユニットの中の1機が防御側の1機に攻撃をかけます。

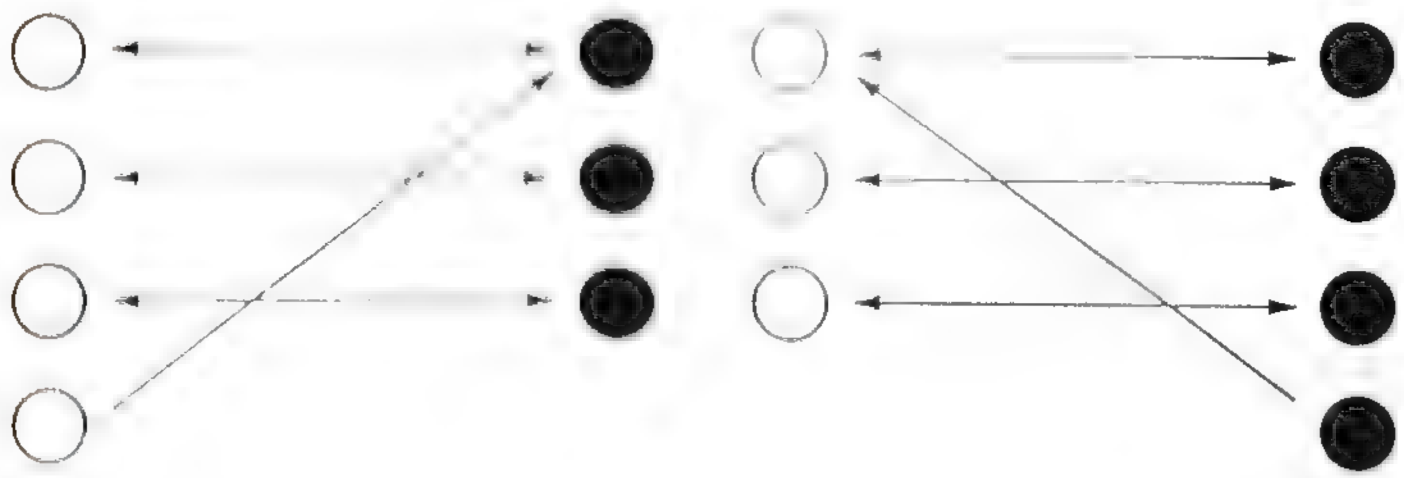
③ 攻撃側が攻撃に成功すれば、攻撃側の次の1機が防御側の次の1機を攻撃します。

④ もし、攻撃に失敗すると防御側から反撃を受けます。

⑤ 攻撃側の機数分だけ⑶または⑷が繰り返されます。

⑥ 攻撃側の攻撃が終わった時点で、防御側に攻撃を受けていないユニットが残っているとその機数分の反撃を受けます。

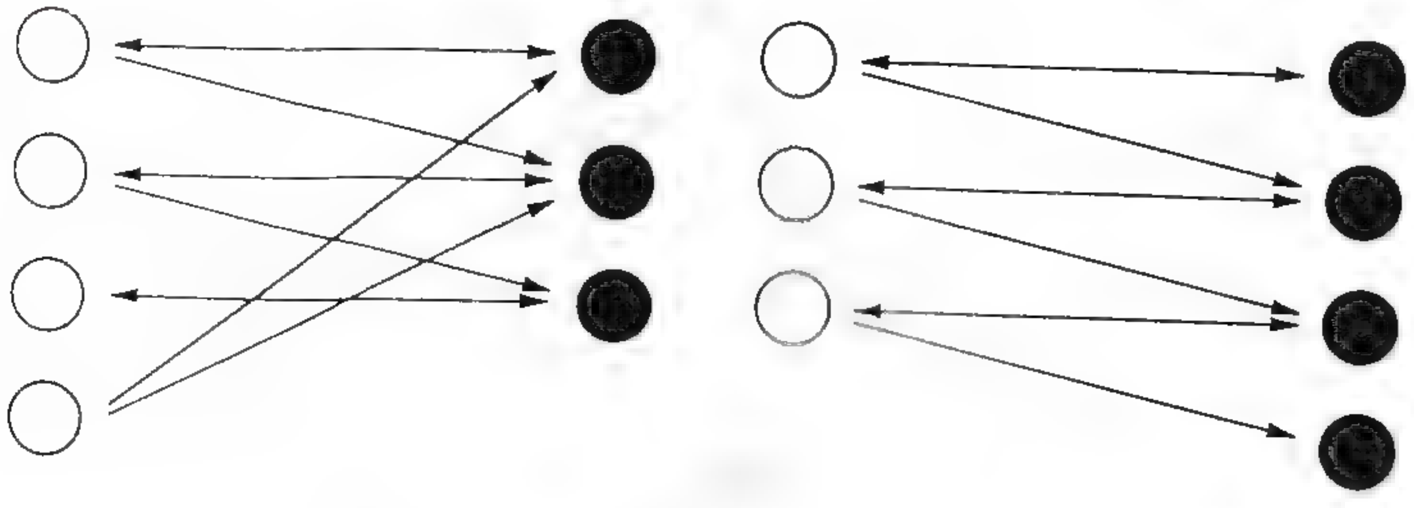
⑦ つまり1回の戦闘における攻撃回数は攻撃側または防御側、どちらか機数の多い方の機数と同じ回数になるわけです。



以上が基本的な戦闘処理ですが、攻撃はそのとき使用する武器によって攻撃パターンが単数攻撃と複数攻撃の二つに分けられ決められています。上に説明したのは単機攻撃の場合です。対空ミサイル、戦車砲、対地ミサイル、マシンガンは単機攻撃の武器です。武器として爆弾ロケット弾または機関砲、機銃を使用した場合は複数攻撃の攻撃パターンになります。

つまり攻撃側でも防御側でも1機で2機に対して攻撃、または反撃ができるわけで最大2機が減ります。

攻撃側の複数攻撃によって防御側がやられた場合は反撃はありませんが、その他の場合はやはり反撃を受けます。ただし、複数攻撃の武器は地上ユニットに対してのみ複数攻撃をします。航空ユニットに対しては単数攻撃になります。



5. 補給

このサブメニューは消費した武器の弾薬、燃料を補給するものです。また、ユニットの損害機を補充することもできます。メニューの実行は以下のように行って下さい。

《操作法》

◯補給車で補給を行う場合（補給車での補給は燃料、弾薬のみ）

(1)　補給車を補給を行いたいユニットに隣接させて移動を終了します。

(2)　ヘックスカーソルを補給を行いたいユニットに合わせます。

(3)　［F 3］キーを押すと、燃料、弾薬が自動的に補給されます。

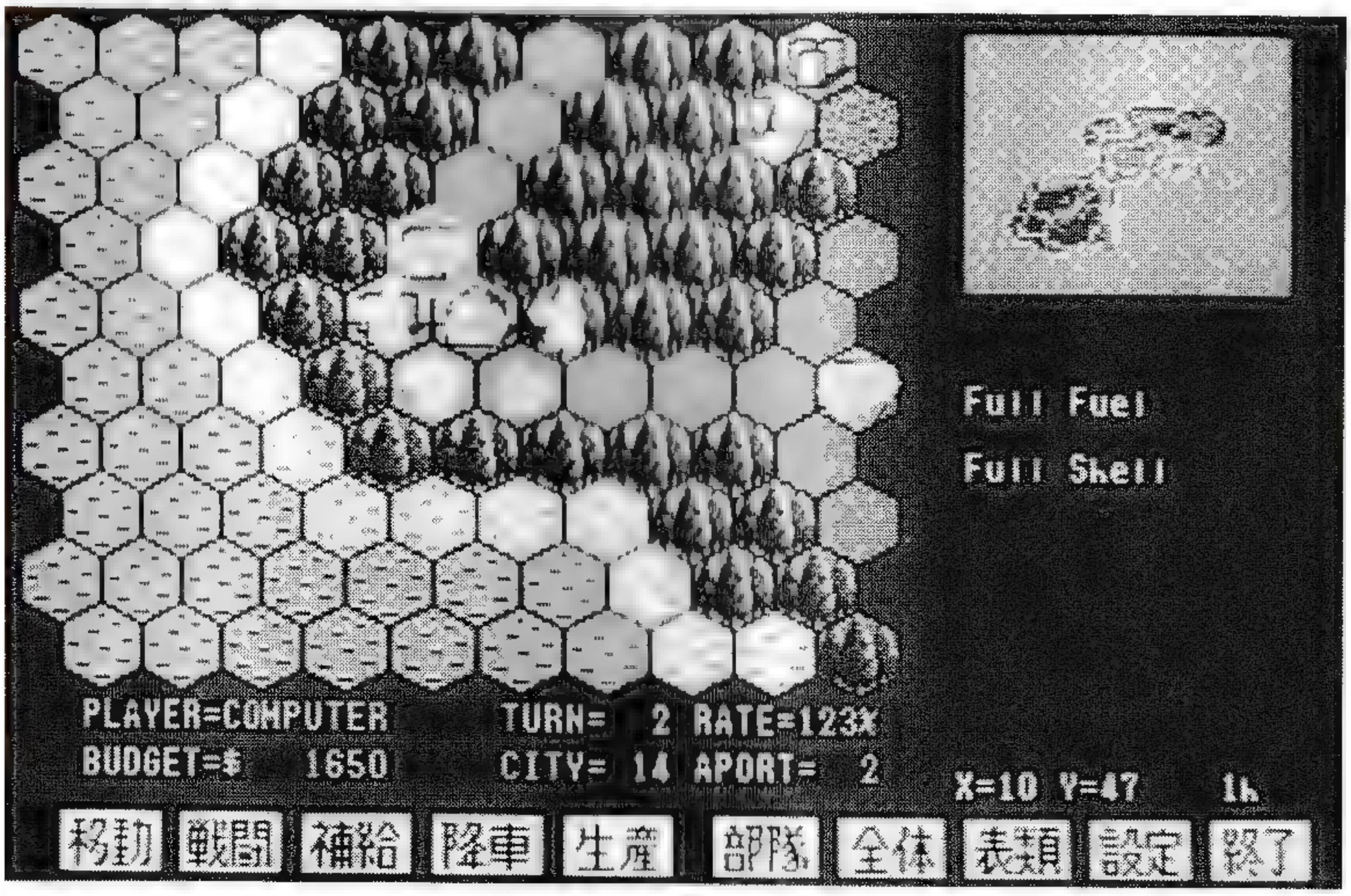
◯［TAB］キーで補給及び補充を行う場合

まだ作戦行動をおこしていないユニットで、補給車に隣接しているもの、首都、都市あるいは空港ヘックスにいるものすべてに実行されます。

(1)　［TAB］キーを押します。すると自動的に兵器の補充（首都、都市、空港ヘックスのみ）燃料、弾薬の補給がすべてのユニットに対して実行されます。

※当該ユニットはそのまま他の作戦行動を実行できます。

燃料、弾薬は無料ですが、ユニットの補充は軍事費から自動的に引かれます。



《ルール》

○　地上ユニットが補給を行えるのは自国の首都、都市ヘックス、補給車に隣接するヘックスのいずれかです。

○　航空ユニットが補給を行えるのは自国の空港のみです。ただし、VTOL（ハリヤー、フォージャー）、ヘリコプターの航空ユニットは補給車の隣接ヘックスでも補給できます。

○　他の行動を実行していないユニットのみが補給を受けられます。（ただし、補給車が作戦行動を行ったかどうかは関係ありません。）各ユニットは補給を受けた後、他の行動を実行できます。

○　補給車による補給で受けとれるのは、燃料、弾薬のみでユニットの補充を受けることはできません。補給車から補充を受けられる地形に制限はありません。

補給車同士で補給を受けることも可能です。

※燃料、弾薬の補給は無料ですが、ユニットの補給は軍事費が必要です。

6．乗車、輸送、降車

兵員ユニットはトラックや輸送ヘリで輸送することができます。輸送の利点は高速で移動できるということです。欠点は輸送中に攻撃された場合、輸送ユニットもろともやられるという点です。輸送は次の手順で行います。

《操作法》

(1)　まず輸送したい兵員ユニットを移動させて、そのヘックスカーソルを輸送ユニットに重ねます。輸送ユニットが移動の後であっても乗車は可能です。

(2)　ここで［RETURN］キーを押せば乗車します。中止したい場合には、［RETURN］キーを押す前に［ESC］キーを押します。

(3)　乗車するとそのフェイズでの行動は兵員ユニット、輸送ユニットともに終了します。

※「スーパー大戦略」ではユニットを重ねることはできないはずですが、この“乗車”だけが唯一の例外です。ただし、重ねられるのはあくまでも兵員ユニットが移動したいときだけであって、輸送ユニットを移動させて重ねることはできません。

※一つのユニットには一つの兵員ユニットしか乗車できません。

※輸送ユニットの機数よりも兵員ユニットの機数の方が多い場合は、輸送ユニットの2倍までの兵員ユニットは乗車できますが、それを越えると「定員オーバー」になり乗車できません。

◯輸送

輸送ユニットを目的地まで移動させます。

① これは通常の移動と何ら変わりありません。輸送ユニットを移動させるだけで、乗車している兵員も同時に移動したことになります。

② もし、移動の途中で敵からの攻撃を受けて被害があったとき、乗車している兵員ユニットも同様に被害を受けますが、その程度は輸送ユニットと兵員ユニットとの機数の比率によって決まります。

③ 輸送の途中で補給した場合は、輸送ユニットだけが補給され兵員は補給、補充はされません。

○降車

目的地に到着したら兵員ユニットを“降車”させます。

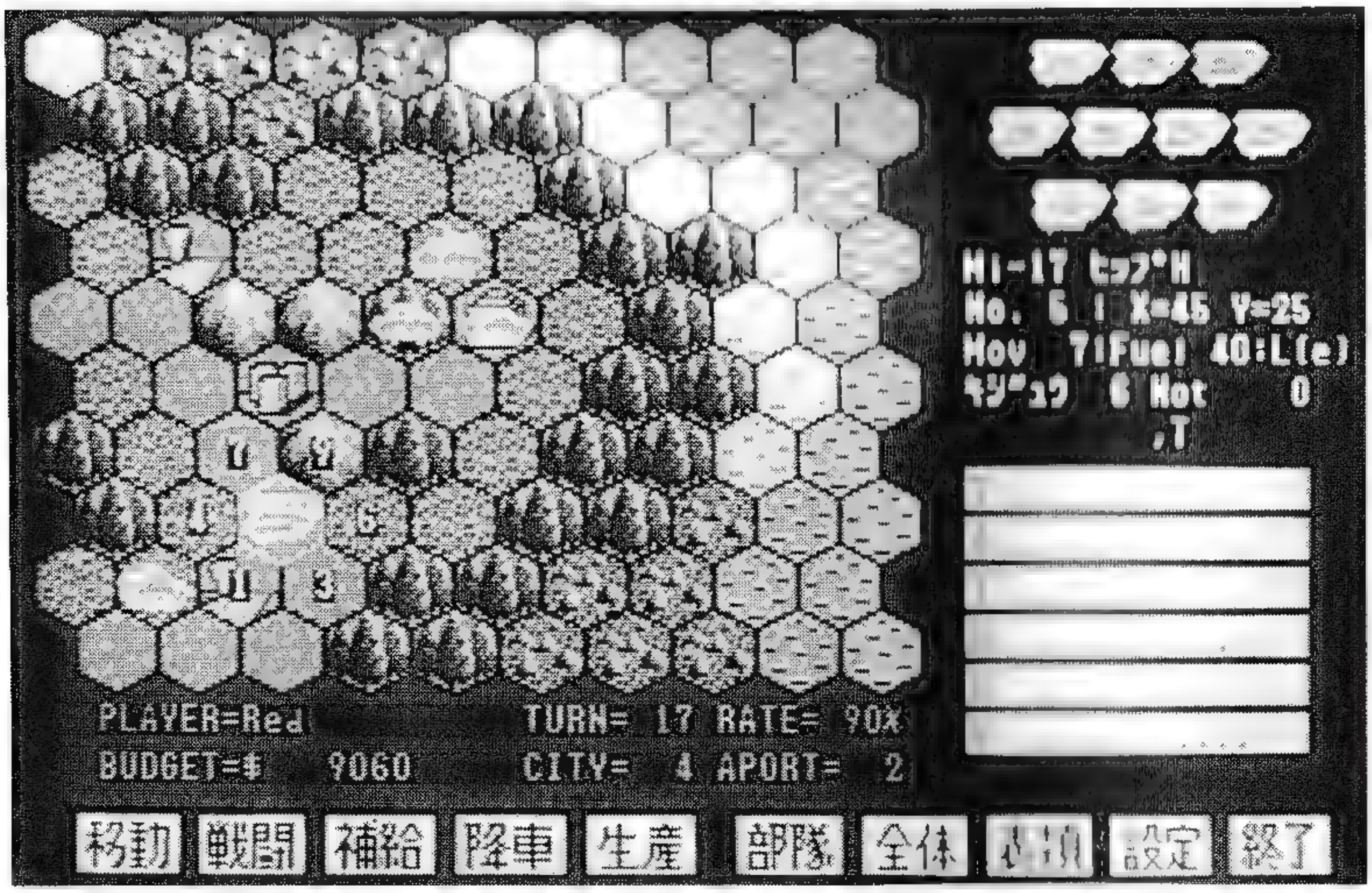
《操作法》

(1)　“降車”は“移動”の行動中に行います。ユニットを移動させた後［RETURN］キーを押す前に［F 4］キーを押します。

(2)　輸送ユニットの周りの6ヘックスに数字が表示されます。

(3)　おろす場所を決めたら数字キーの同じ数字のキーを押して決定します。ただし、降ろす場所が海であったり、他のユニットがすでにそこにいる場合は降車できません。

(4)　降車すると兵員ユニット、輸送ユニットともにそのフェイズでの行動は終了します。



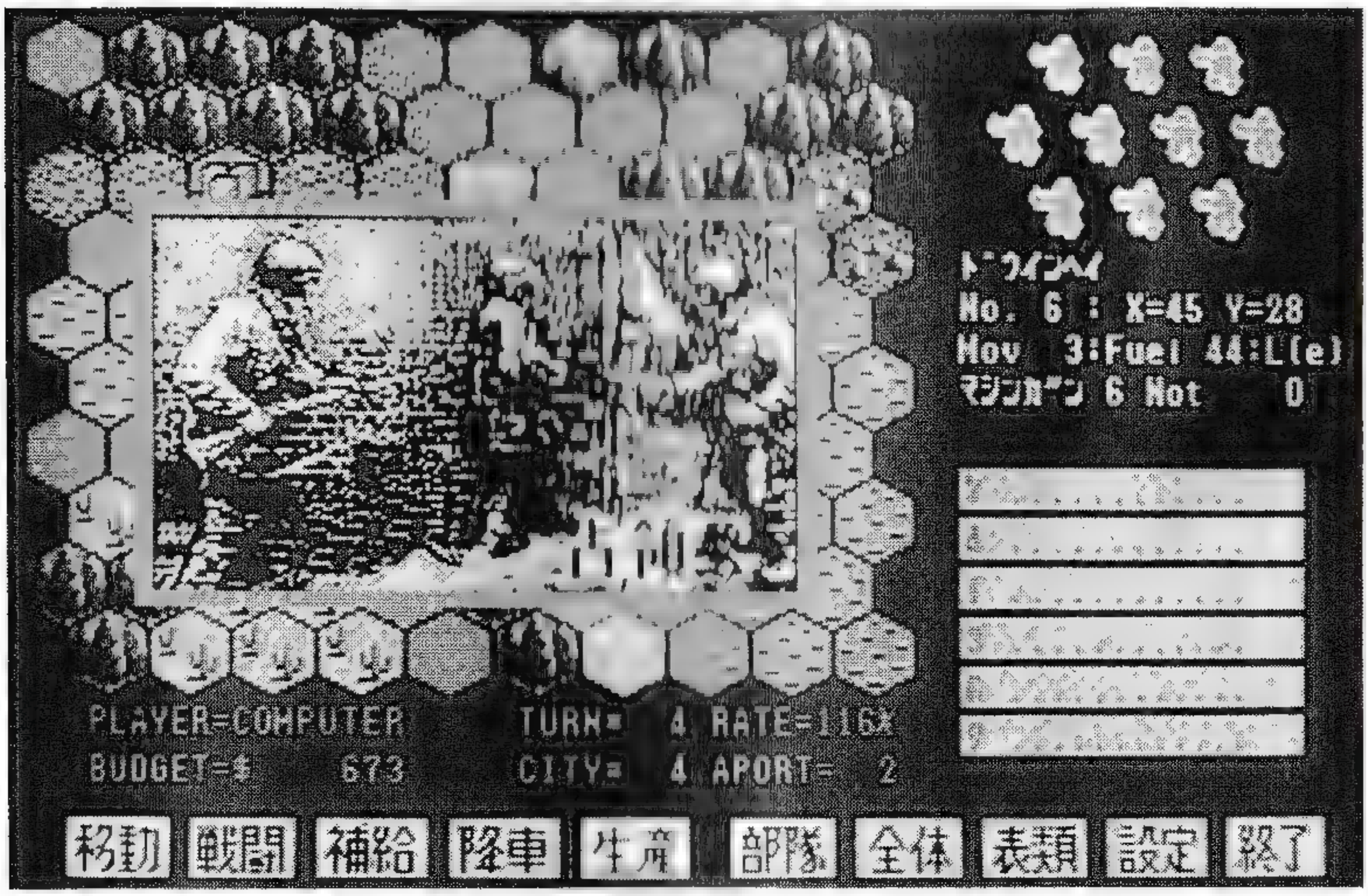
7. 占領

自国以外の首都と都市と空港は、占領することで自国のものにすることができます（首都は占領すると自国の都市になります）。自国のものとなった都市と空港では補給を行うことができるようになり、都市からはターンの終わりに一定の軍事費を得ることができます。

○ 都市や空港、首都を占領できるのは兵員ユニットのみです。それ以外のユニットでは占領を行うことはできません。

○ 兵員ユニットが目的の首都や都市、空港ヘックスで移動を終了すると、その場所を占領したことになります。ただし、輸送ユニットから降車した直後の兵員ユニットは、たとえそこが首都、都市、空港ヘックスであってもそのターンには占領したことにはなりません。次のターンでもう一度移動を行って占領します。（移動力は0）

○ 相手国の首都を占領すると、その国を征服したことになります。この場合、その国の都市と空港はすべて自国のものとなり、その国のユニットは全滅します。



8．終了

自国のフェイズを終了し、次の国へフェイズを移します。自国のフェイズを終了する時期はプレイヤーが自由に決定できます。終了する前に自国のすべてのユニットが行動している必要はありません。まだ行動していないユニットがいくつかあっても移動する必要がなければそこで終了してかまいません。

《操作法》

(1) ［SHIFT］キーを押しながら［F 5］キーを押します。

(2) PHASE END？ｙ／ｎの確認のメッセージが表示されるので、本当に終了したいなら［Y］キーを、終了したくないのなら［N］キーを押します。

10. 補助機能

1．部隊表

自軍の全部隊の一覧表です。単に全部隊の状態を見るだけでなく、目的の部隊を表の上でさがして、それにヘックスカーソルを移動させることもできます。

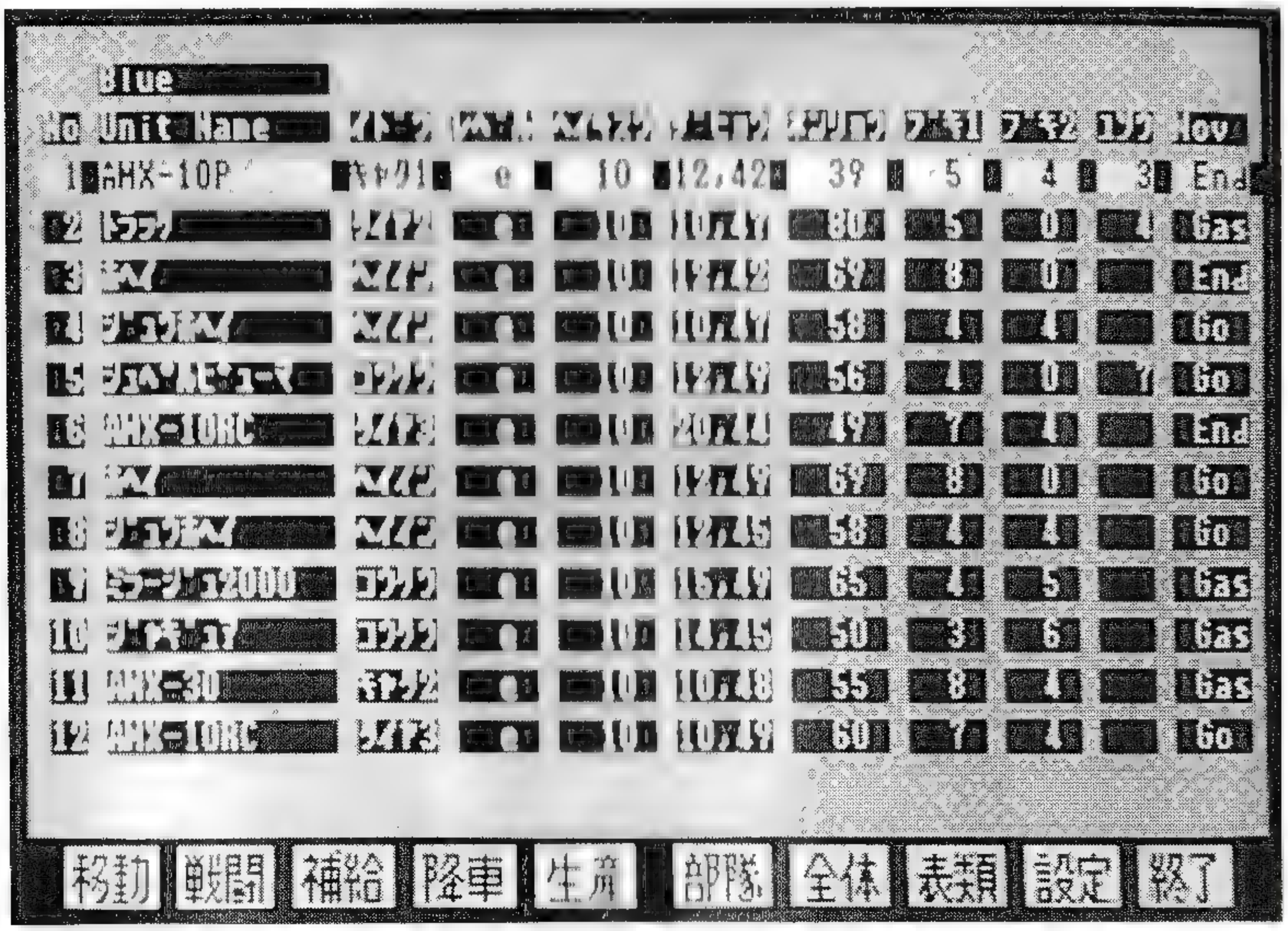
《操作法》

(1)　［SHIFT］キーを押しながら、［F 1］キーを押します。

(2)　ハイライトバーをカーソルキーで目的の部隊に移動させて［SPACE］キーを押します。

(3)　するとゲーム画面に戻りヘックスカーソルがその部隊の上に移動します。

※単に部隊表から抜けたいときには［ESC］キーを押します。



この図の部隊表の説明は以下の通りです。

☆　「No」は部隊の通し番号です。

☆　「Unit Name」はユニットの名前です。

☆　「イドウ」はそのユニットの移動特性による分類です。

☆　「レベル」はそのユニットの熟練度です。

☆　「ヘイキスウ」は部隊数で、そのユニットの機数です。

☆　「ザヒョウ」はマップ上の座標。左がX座標、右がY座標を示しています。

☆　「ネンリョウ」は現在の燃料残量です。

☆　「ブキ1」、「ブキ2」はそれぞれのユニットが搭載している武器の残弾数。

☆　「ユソウ」はそのユニットが現在搭載している部隊の番号です。
OKは兵員が乗車可能なユニットです。

☆　「Mov」は行動で、そのユニットが現在のフェイズで、すでに行動しているかどうかを表します。行動済みであれば「END」、まだ行動していなければ「GO」、補給のみ実行していれば「Gas」と表示されます。

2．全体図

画面全体にフルマップを表示します。

○フルマップ

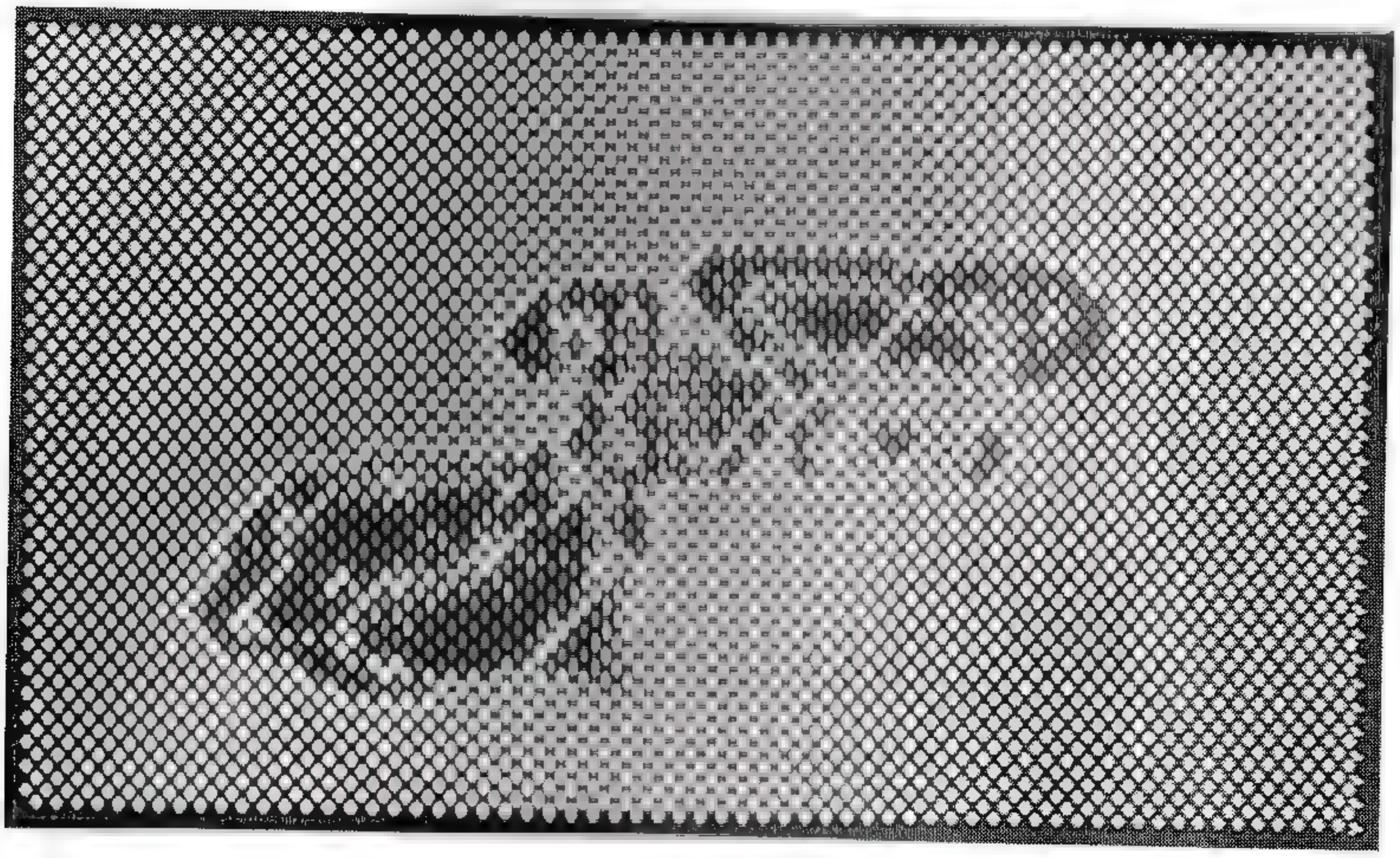
64×64ヘックスのマップ全体を縮小して表示します。

《操作法》

(1)　［SHIFT］キーを押しながら［F 2］キーを押します。

(2)　フルマップが表示されます。

(3)　ゲーム画面に戻るには［ESC］キーを押します。



3. 表類

兵器のデータや地形効果などの表を表示する機能です。

《操作法》

(1)　[SHIFT] キーを押しながら [F 3] キーを押します。

(2)　1〉チケイコウカ、2〉ヒカクヒョウ、3〉キホンヒョウ、4〉ブソウヒョウと表示されたら、ハイライトバーをカーソルキーで移動させて目的の表に合わせます。

(3)　[SPACE] キーを押します。すると目的の表が画面に表示されます。

(4)　[ESC] キーを押すと、ゲーム画面に戻ります。

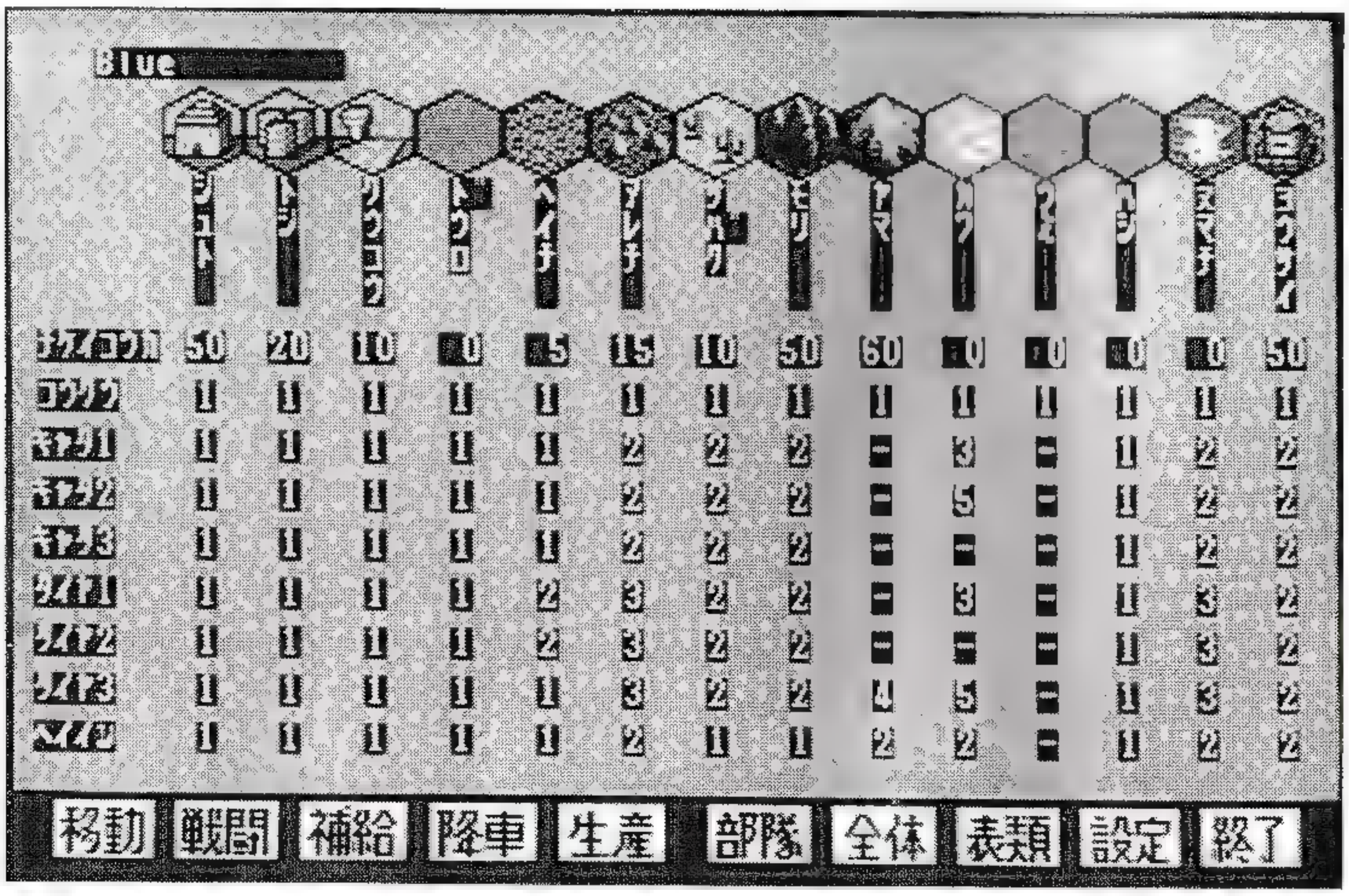
チケイコウカ

「チケイコウカ」とは地形防御率と移動消費率を表します。

☆　左端の縦列に書かれているのが、移動消費率に関するユニットの移動手段による分類です。

☆　横列最上部の数字は戦闘におけるその地形での攻撃修正値です。上図に示されている各ヘックスにその地形は表されています。数字はこれが高いほど攻撃を受けた際に損害が出にくくなります。

☆　それ以下の列に書かれている数字は、移動手段別のユニットがこの地形に侵入する際に消費される移動消費量です。



○ヒカクヒョウ

「ヒカクヒョウ」とは比較攻撃率を表します。

自軍のユニットが敵ユニットを攻撃した場合にどのくらいの損害を期待できるかを表した表です。相手国に対する武器による基本攻撃成功率がそれぞれ記されています。画面はカーソルキーで切り替わり、画面上部に自軍のユニットが順に表示され各ユニットに対する基本攻撃成功率が表示されます。

※この表では地形の防御効果までは計算されていないので注意してください。

○キホンヒョウ

「キホンヒョウ」とは各行動についての基本数値などを表します。

☆　「Unit Name」はユニットの名前です。

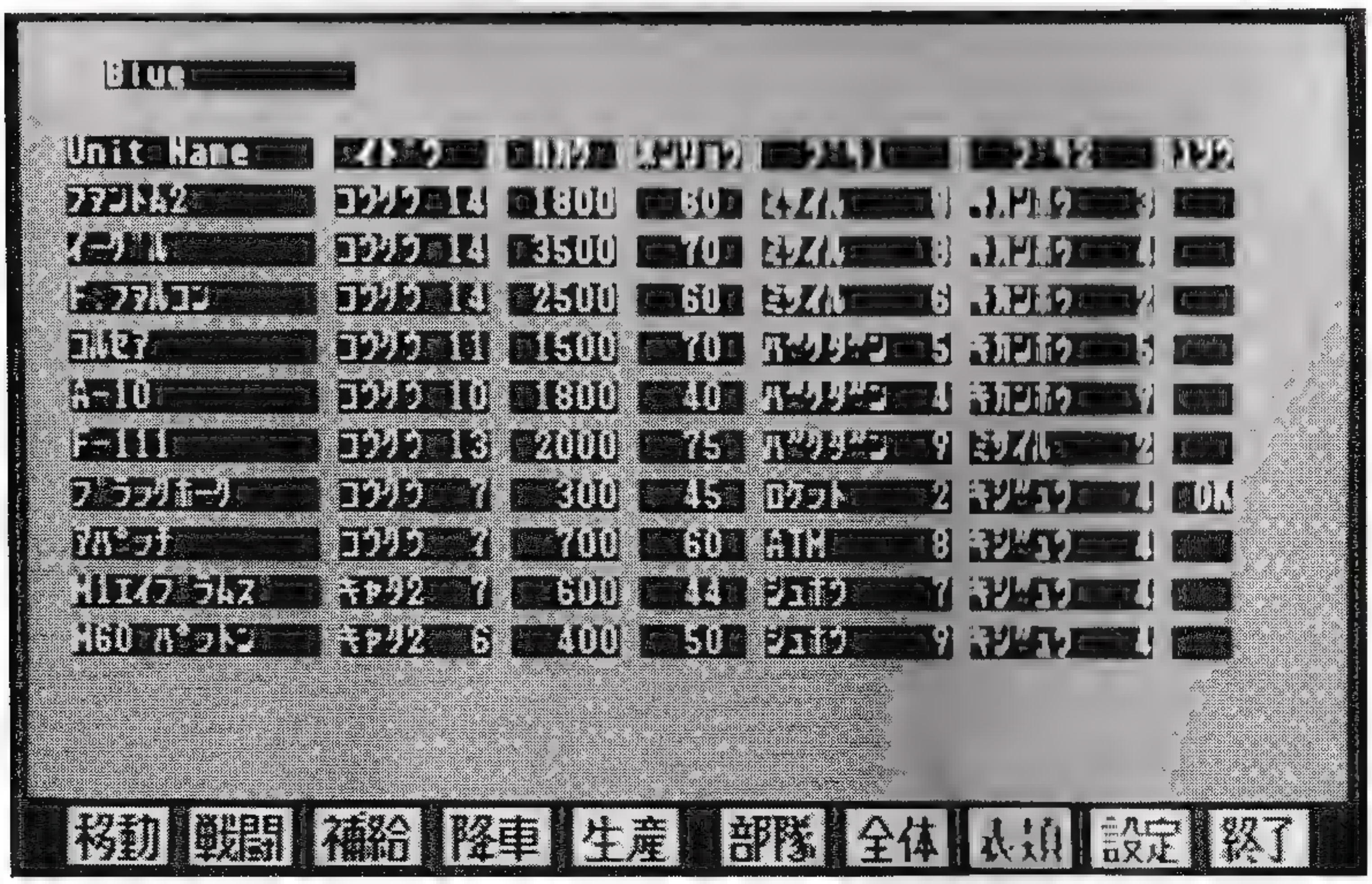
☆　「イドウ」はそのユニットの移動特性と１ターンの移動に消費できる値です。移動力の消費量は地形と部隊の種類によって決まります。

☆　「カカク」はそのユニットの基本価格（相場100%のときの価格）です。

☆　「ネンリョウ」はそのユニットが持てる最大の燃料量です。

☆　「ブキ１」「ブキ２」はそのユニットに搭載されている武器の名称と最大装弾数です。

☆　「ユソウ」はそのユニットが兵員を輸送できるかどうかを表しています。輸送可能な場合はOKと表示されます。



○ブソウヒョウ

「ブソウヒョウ」とは武装攻撃成功率を表します。

各ユニットによる攻撃成功率を武器について表しています。

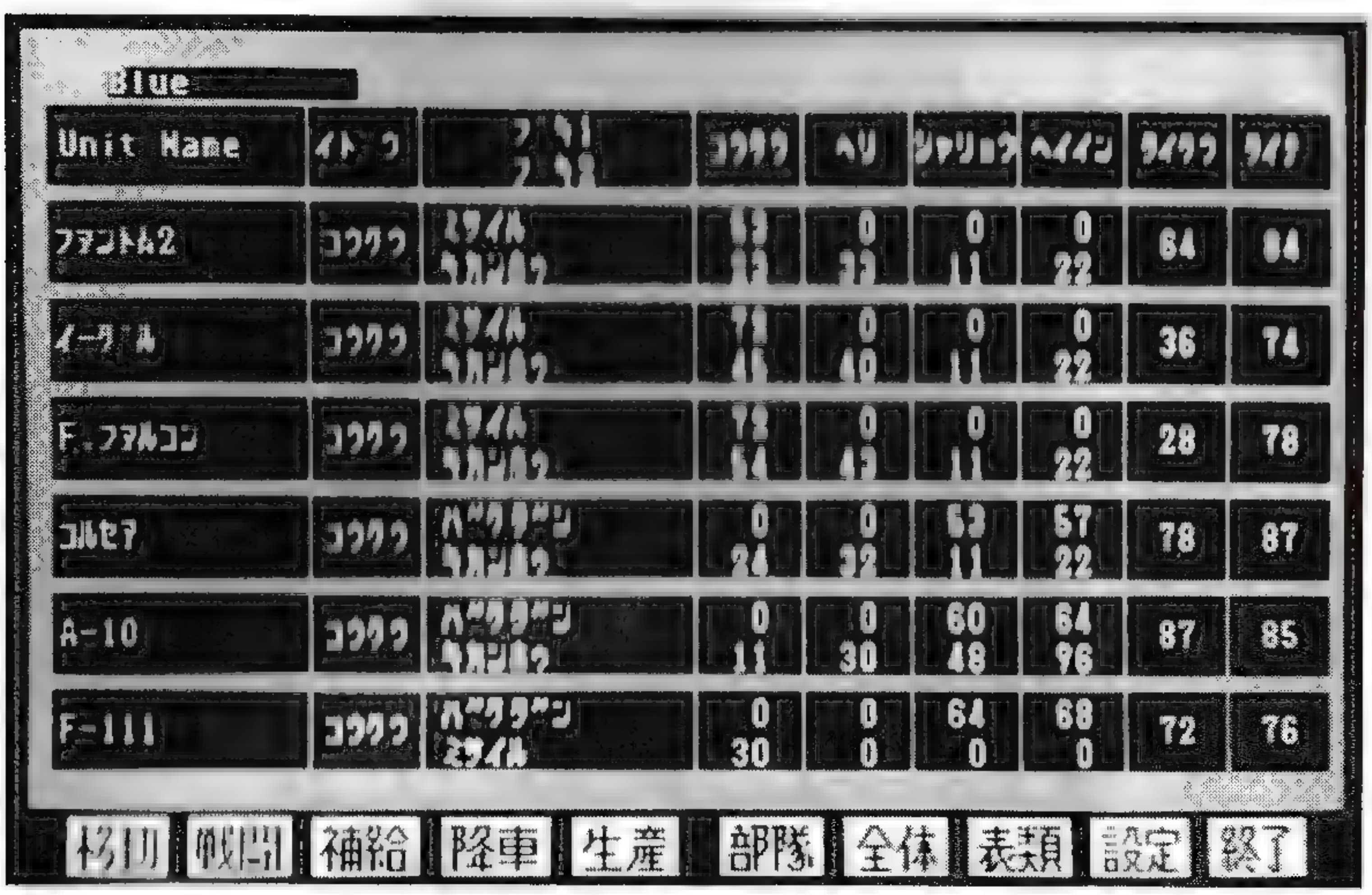
☆　「Unit Name」はユニットの名前です。

☆　「イドウ」はそのユニットの移動特性によるものです。

☆　「ブキ１」「ブキ２」はそのユニットに搭載されている武器の名称です。

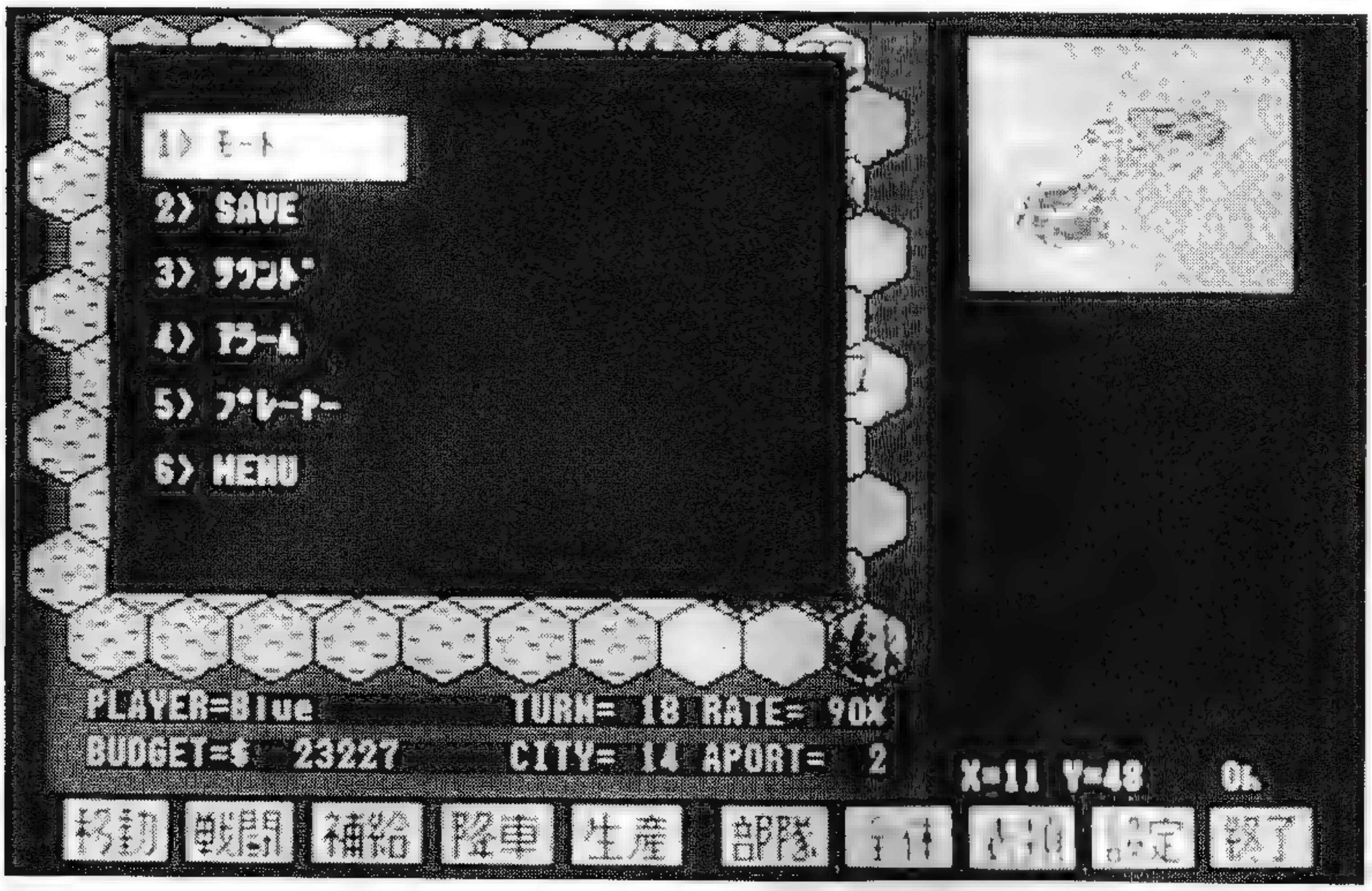
☆　「コウクウ」「ヘリ」「シャリョウ」「ヘイイン」「タイクウ」「タイチ」

　について武装攻撃成功率が表示されます。



4．設定

「スーパー大戦略」はいくつかのモードを切り替えることができます。ゲーム中に［SHIFT］キーを押しながら［F 4］キーを押すと図のオプションメニューが表示されます。
※コンピュータのフェイズのときはキーがすぐには受け付けられませんのでしばらくキーを押したままお待ち下さい。



ハイライトバーをカーソルキーで動かし、目的の位置で［SPACE］キーを押します。各機能の操作法については次の説明を参照してください。
※各機能を終了すると、またこのオプションメニューに戻ってきますが、そこで［ESC］キーを押すとゲーム画面に戻ることができます。

○モード

戦闘シーンの画面表示の仕方を変えます。

① リアルファイト：自国と相手国のすべての戦闘時に戦闘シーンから結果までをリアルに画面表示します。

② Mid：自国と相手国ともに戦闘時に戦闘結果だけを戦闘シーンとして画面に表示します。

③ First：自国と相手国ともに戦闘時に戦闘シーン及び戦闘結果を画面に表示しません。その分だけ戦闘処理が速くなります。

④ Auto：人間側が攻撃するときのみ戦闘シーンから結果までをリアルに画面表示します。相手国の攻撃時はFirstモードで処理されます。

《操作法》

(1) ［SPACE］キーで、1〉モードを選択します。

(2) すると画面に現在のモードが表示されます。

(3) ［SPACE］キーを押すごとに、リアルファイト→Mid→First→Auto→リアルファイト……の順で表示が変わります。

(4) 目的のモードが表示されたら［ESC］キーを押します。そのモードが設定されオプションメニューに戻ります。

○SAVE（保存）

「スーパー大戦略」はゲームカセット内蔵のS－RAMおよび、パナ・アミューズメントカートリッジにセーブすることができます。

《操作法》

(1) ［SPACE］キーで、2〉SAVEを選択します。

(2) すると画面に「SRAM」「アミューズメントカートリッジ」と表示されますので、どちらかセーブしたいほうにカーソルキーを使ってハイライトバーを合わせ［SPACE］キーを押します。

(3) 次にSAVEy／nと画面に表示されますので、セーブするのなら［Y］キーを、中止するのなら［N］キーを押して下さい。瞬時にゲームデータがセーブされオプションメニューに戻ります。

(4)　[ESC] キーを押すと、ゲーム画面に戻ります。

※アミューズメントカートリッジからロードしたマップデータをS－RAMにセーブすることは出来ません。アミューズメントカートリッジにセーブしてください。S－RAMからロードしたマップデータはどちらにもセーブすることが出来ます。

○サウンド

ゲーム中にサウンドの「ON」「OFF」の切り替えが出来ます。

《操作法》

(1)　[SPACE] キーで、3〉サウンドを選択します。
(2)　[SPACE] キーを押すごとに「ON」「OFF」が切り替わります。
(3)　目的のモードが表示されたら [ESC] キーを押します。そのモードが設定されオプションメニューに戻ります。

○アラーム

ゲーム中にユーザーのフェイズが回ってきたときに鳴らすアラームの回数を設定します。

《操作法》

(1)　[SPACE] キーで、4〉アラームを選択します。
(2)　[SPACE] キーを押すごとに回数が2ずつ0～20で変化します。初期値は2です。
(3)　目的のモードが表示されたら [ESC] キーを押します。そのモードが設定されオプションメニューに戻ります。

○プレイヤー

プレイヤーを変更します。人間とコンピュータを切り替えるときに使います。

《操作法》

(1)　[SPACE] キーで、5〉プレイヤーを選択します。現在の各国のプレイヤーモードが表示されます。
(2)　カーソルキーでハイライトバーを変更したいプレイヤーに移動させます。

(3)　［SPACE］キーを押すごとに“Player”と“Msx2”が交互に表示されます。※ゲーム途中はNotは選択できません。

(4)　目的のモードが表示されたら［ESC］キーを押します。そのモードが設定されオプションメニューに戻ります。

○MENU

ゲームを中止したいときに使います。

《操作法》

(1)　［SPACE］キーで、6）MENUを選択します。

(2)　MENUy／nの確認がされますので、ゲームを中止するならば「Y」を、もう一度再開するならば「N」を選択してください。

11. ジョイスティックの操作

「スーパー大戦略」はジョイスティックに対応しています。
ジョイスティックの操作方法は基本的にはキーボードの操作方法と同じです。
ただし、ジョイスティックのみで使用することはできませんのでジョイスティックを御使用の場合はキーボードと併用してお使いください。

・Aボタン＝いろいろな行動を決定するときに使います。
（キーボードの［SPACE］キーと同じ作用）
・Bボタン＝いろいろな行動を中止するときに使います。
（キーボードの［ESC］キーと同じ作用）
・方向キー＝移動の時などに矢印の方向に移動させることができます。また、設定画面などでハイライトバーを移動させるのにも使用します。
（キーボードのカーソルキーと同じ作用）

○キーボードの併用

キーボードのファンクションキーに対応している命令については指定されているファンクションキーを押すことによって指示をあたえて下さい。
また、ジョイスティックのボタンだけでは命令を最後まで終了しない行動があります。その場合はキーボードの［RETURN］キーあるいは指示されたキー（英数カナ）を押して下さい。

[あ]
アラーム……………………………[illegible]
アミューズメント
　　　　カートリッジ……13, 65

[い]
イントロダクション………………3
INTERNAL ROM………………12
位置……………………………[illegible]
移動……………………………[illegible]
イドウ…………………………[illegible]
移動消費率……………………[illegible]

[え]
S－RAM…………………………10, [illegible]
S－RAMカートリッジ……………10
EXTERNAL ROM………………[illegible]
A PORT…………………………21
FMパナアミューズメント
　　　　カートリッジ……10

[お]
オープニング画面………………11
Auto……………………………55

[か]
開始……………………………18
カカク…………………………52

[き]
基本ゲーム画面…………………19
キー操作………………………30
帰還……………………………31
[illegible]………………………[illegible]

[く]
軍事費…………………………6, 21
[illegible]………………………21

[け]
ゲーム用語……………………4
ゲームの起動…………………10
ゲームデータの読込み…………13
ゲーム画面……………………19
ゲームの目的…………………23

[こ]
航空ユニット……………………5
CONTINUE……………………12
国名変更………………………15
国名表示………………………20
攻撃手順………………………39
降車……………………………25, 44

[さ]
ザヒョウ………………………20, 48
サウンド………………………56

[し]

シミュレーションゲーム…………3
収入率変更…………………………14
C……………………………………17
CITY ………………………………21
勝利条件……………………………23
終了………………………23, 31, 46
熟練…………………………………38
乗車……………………………25, 42
ジョイスティックの操作…………58

[せ]

生産タイプ変更……………………16
全補給………………………………31
生産…………………………………32
戦闘……………………………25, 36
戦闘処理……………………………39
占領……………………………25, 45
全体図………………………………49
設定…………………………………54
SAVE ………………………………55

[そ]

操作…………………………………17
相場…………………………………21

[た]

ターン…………………………5, 21
TURN …………………………5, 21
ターンの概念………………………24

[ち]

地上ユニット………………………5
地形…………………………………6
中止……………………………18, 31
チケイコウカ………………………50
地形防御率…………………………50

[と]

特徴…………………………………3
都市数………………………………21

[な]

NO …………………………………48

[ね]

ネンリョウ……………………48, 52

[は]

パナ・アミューズメント
カートリッジ…………………10, 55

[ひ]

P ……………………………………17
ビューカーソル……………………19
ビュースクリーン…………………19
表類…………………………………50
ヒカクヒョウ………………………51
比較攻撃率…………………………51

[ふ]

フェイズ……………………………5

プレイヤー設定……………………17

フルマップスクリーン………19, 49

BUDGET ……………………6, 21

部隊情報表示エリア………………22

プレイヤーズフェイズ……………24

部隊の行動…………………………24

ファンクションキー……11, 26, 30

武器の自動選択……………………37

武器の種類…………………………37

部隊表………………………………47

ブキ1、ブキ2…………48, 52, 53

フルマップ…………………10, 40

ブソウヒョウ………………………53

武装攻撃成功率……………………53

First ………………………………55

プレイヤー…………………………56

[へ]

ヘックス……………………………4

ヘックスカーソル…………………20

ヘックスメーター…………………20

ヘイキスウ…………………………48

[ほ]

本国領………………………………6

補給…………………………25, 41

補助機能……………………………47

保存…………………………………55

[ま]

マップ………………………………4

マップ読み込み……………………12

MAP LOAD ………………………12

[み]

Mid …………………………………55

[む]

Mov …………………………………48

[め]

MENU ………………………………57

[も]

モード………………………………55

[ゆ]

ユニット……………………………5

輸送…………………………………42

Unit Name…………………48, 52, 53

ユソウ………………………48, 52, 53

[よ]

読み込み……………………………12

[り]

リアルファイト……………………55

［れ］
RATE……………………………21
レベル…………………………38

［ろ］
LOAD……………………………13

※クイックリファレンスのＰ１下部に記載されているゲリラ兵は「スーパー大戦略」MSX２ではイスラエルに所属する兵員ユニットになります。
イスラエルの戦闘時にはこのクイックリファレンスＰ１の基本性能表と戦闘能力表を参考にプレイしてください。

マイクロキャビン®

〒510 三重県四日市市安島 2－9－12

TEL(0593)51－6482(代)

マイクロキャビン®